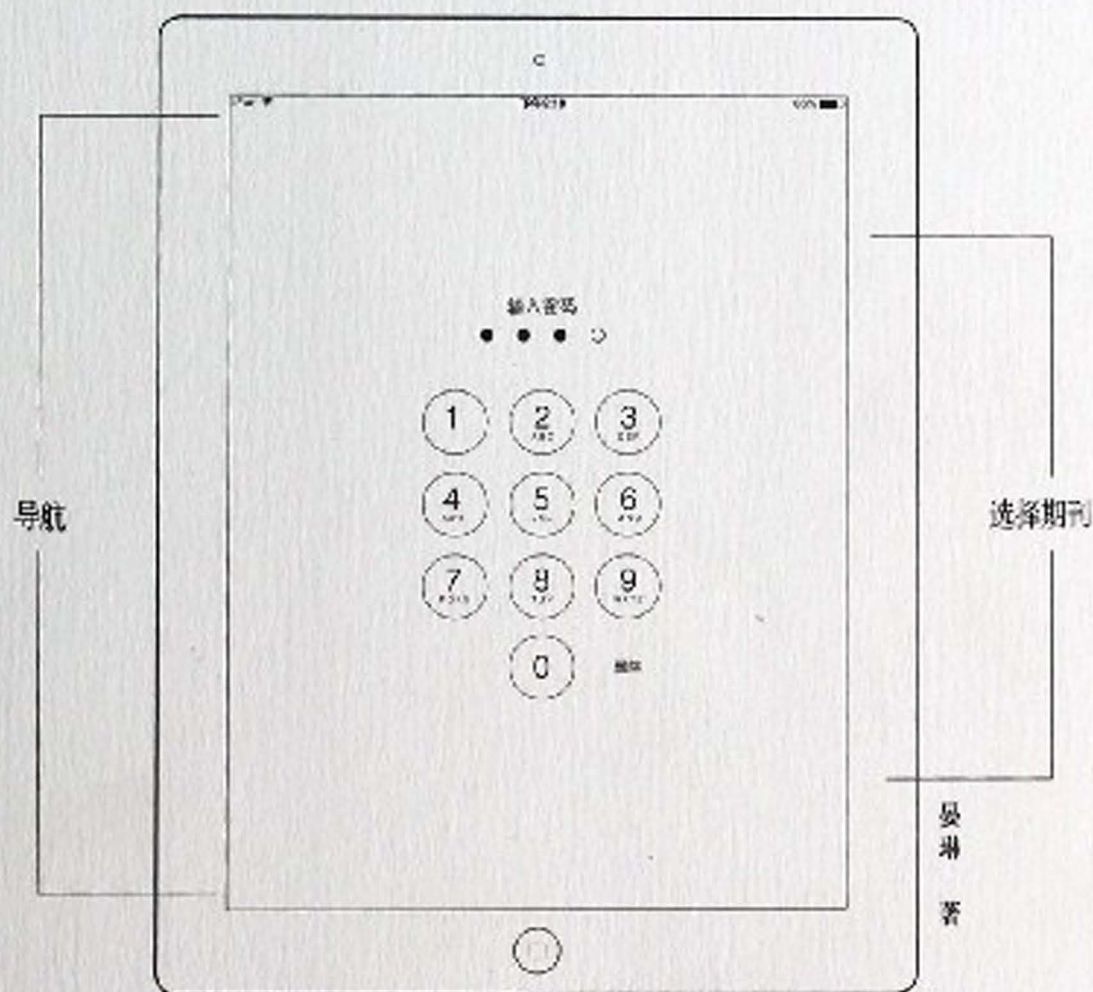


云端创意

——数字出版解密



云端创意

——数字出版解密

晏琳 著

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

本书作者利用丰富的时尚类杂志设计和宝贵的数字出版方面（iPad交互杂志）的经验为我们展示了不需要编程的知识，如何使用平面软件设计制作iPad交互杂志以及其他数字出版物，从技术方面详尽地讲述如何一步一步实现交互方法，运用大量实例图解技术过程。另一方面，作者从设计角度讲述了如何实现从平面到数字的设计思路转换，运用完整实例分解设计思路过程，详尽讲述从制作到上传的各个过程，让新手可以成功地实现从设计、制作到上传到Apple App Store去出售的全部过程。同时读者还可以在App Store中免费下载作者同步上线的应用程序，供读者查看书中提及的动态实例。

本书适合平面设计师或想从事数字出版的读者参考阅读。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

云端创意：数字出版解密/晏琳著.-北京：电子工业出版社，2014.5

ISBN 978-7-121-22786-8

I.①云… II.①晏… III.①电子出版物—出版工作—研究 IV.①G237.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第062702号

责任编辑：田 蕾

装帧设计：晏 琳

版式设计：晏 琳

印 刷：北京利丰雅高长城印刷有限公司

装 订：北京利丰雅高长城印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/16 印张：12 字数：307.2千字

印 次：2014年5月第1次印刷

定 价：69.00元

广告经营许可证号：京海工商广字第0258号

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至zlt@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。



App Store
搜索“云端创意”
免费下载
本书动态案例 App

晏琳 VK

从事创意及新媒体领域工作，十四年设计行业经验，七年时尚杂志设计经验，三年新媒体设计管理经验。服务于知名传媒机构，任职创意副总监。主要工作是iOS 数字出版产品视觉设计、交互设计、UI 设计、动画设计的质量控制和指导；重视用户体验，勇于尝试各种思路；对技术感兴趣、对艺术有激情；喜欢研究iOS 应用、喜欢数码产品、喜欢新媒体行业；致力于将艺术和技术完美结合。作者互动方式：电子邮件：cc8219@mc.com 新浪微博：VK 林薇薇 扫描二维码，免费下载本书动态案例 App：云端创意 →



序

随着越来越多的读者将更多的时间花在了移动终端，这就代表着我们的媒体，我们内容生产者们要把更多的时间放到这个新兴的平台上，这对于熟悉传统出版的人来说无疑是一个巨大的挑战。

之前我的一位熟悉的朋友，一本著名刊物的艺术总监开玩笑说：“以前我只需要掌握Photoshop、Illustrator、InDesign 和 PDF，我就可以成为一个不错的设计师，但现在看来，要学的东西还很多。”

如何发布内容到iOS/Android/Windows8平台？是不是还需要学代码做开发？如何加入音视频和互动内容到你的数字出版物？是不是所见即所得的设计环境？我想对于大多数从事平面设计的人来说，这个领域都显得非常神秘和陌生，而这本书恰恰可以回答这些问题，带你进入移动出版的领域。

作为Adobe新一代的数字出版平台，Digital Publishing Suite已经帮助越来越多的传统出版商和内容发布商成功转型到移动终端。如何在新的平台上成功，这不仅需要引人入胜的内容和体验，还需要平滑快捷的发布平台，这是必不可少的基础；当然如果越来越多地利用数据分析平台，指引你的内容创作和产品运营，那么你就像一艘装满高科技装备和武器的航母，指引你走向成功的彼岸。

VK是我认识最早的电子刊物设计专家，她的经验对于刚刚开始移动出版的新人来说是一笔珍贵的财富，如果你是一个传统平面设计师，这本书可以快速让你掌握移动终端内容制作和发布的方法，以及利用音视频和交互内容丰富你的出版物；当然如果你只是一个新手，不需要了解复杂的图文排版和印刷工艺，它也可以让你在平板终端得到成就感。

毛屹槟

Adobe数字媒体 / 营销方案咨询顾问

2014年3月1日

前言

写这本书的想法开始于两年前。三年前我还在从事纸质杂志的工作，机缘巧合进入了新的领域，简单地说就是从做“不动的设计”转而要做“动的设计”。经过短暂学习，很快就进入了状态，发现新的工作结合了太多我喜欢的东西：杂志、设计、新媒体技术、iOS产品、互联网……然后就陷入了疯狂的状态，进入了一段特别兴奋又特别辛苦的时期。

为了学习，我在 iPad 上下载了非常多的应用程序。多到什么程度呢？当时16GB的容量已经不够用了。想了想，我坚定地换了一个64GB的，然后用到现在。下载的App种类非常多，各种类型的数字杂志和其他的应用程序。它们给了我大量的思路和灵感。有时半夜看到一个有趣的交互设计，马上就想，能不能把这个思路用到工作上，就兴奋地不睡了，马上试试看能不能实现。

因为工作中会需要做一些创意视频的设计，我还看了大量的视频、动画资料，学习了解动画设计的思路，并进一步学习了视频软件的一些知识。后来我又发现，如果懂一点编程知识，能让更多精彩的创意在技术上有实现的可能。所以有段时间对程序开发非常感兴趣，进而了解了程序语言的基础知识，还想进一步学习编程。最走火入魔的时候，一度我不知天高地厚地觉得，下半辈子的职业生涯可能要往程序员方向发展了……

当时我幸运地与一些特别投缘的小朋友在一起工作，就是后面章节中提到的，为本书作出不少贡献的刘月洁、牟善超、吴硕等同学，在此深表感谢。我们在一起讨论思路，确认方向，碰撞灵感，努力工作。我们时刻保持对新媒体设计的敏锐性和高度的工作热情，完成了许多艰难而又有趣的项目。跟这些认真而又极有天份的小朋友们一起工作，我积累了许多宝贵的经验，开拓了许多前所未有的新思路，完成了从传统设计到新媒体设计的转变。

辛苦的工作换来了丰硕的回报，我们工作组执行的项目得到了用户的肯定、

权威机构的荣誉：2013年7月12日在菲律宾马尼拉举行的“2013亚洲出版大奖（APA）盛典”中，我们的应用程序——“时尚”书架 App 获得了亚洲数字出版大奖——“Best Multimedia Integration to Engage Audience 金奖”；我们制作的《华夏地理》iPad 数字杂志，被苹果应用程序商店评为2012年度最佳报刊杂志；《时尚·Comso》iPad 数字杂志一直以来都得到了用户的高度认可和肯定……

后来我们逐渐有了更多的任务，渐渐有许多年轻的新同事加入了我们的团队一起工作。因为我们使用的Adobe DPS工具是非常新的技术，所以除了最开始的时候，毛屹槟老师为我们做了入门培训，平时只能自己学习和研究。新同事们也基本上是一个一个地入职来的，基本上只能依靠传统方式，一个一个地教。这任务很多时候落在我这儿了。平时我话不多，可一跟同事讲起交互技术、创意方法，说得比我一周的话都要多，时常感觉嗓子要冒烟儿啦。

我也有想到过使用Adobe官方网站的帮助文件。因为DPS当时还未正式进入中国，较早的时候帮助文件是全英文的，后来有了中文版本，但基本上还是从技术角度出发更多。想把它们作为新人培训教程，可能实用性会比较有限。我搜索了市场上出版的相关书籍，买了几本关于发布电子书、制作交互杂志的教程，发现基本上没有对DPS技术较完整和系统的描述。更重要的是，我渐渐觉得，我们最有价值的工作是创意方法，就是如何把技术用好，服务于艺术。这么宝贵的经验，如果不记录下来，是非常大的浪费。

在这种情况下，我萌生了要把它记录下来的想法。当时想法真的很简单，就是想偷点儿懒，不希望每新来一位同事，就从头到尾讲一遍。我比较希望能写出一个教程，能帮助新同事快速了解工作思路和方法，最快地进入工作状态。

但当我真正开始着手做这件事情以后，发现这件事居然变得非常困难。

首先，因为从事的不是文字工作，写作不是我的强项。虽然用我母亲的话讲，本来我还挺有文学天份的。人生第一篇作文就被老师惊为天人，成为全年级的范本。当时她还以为我长大了没准儿能成个作家什么的。没想到人生无常啊，技能一直不用，就会枯萎。没有经常写字的结果就是突然要开始写，感觉很困难。难免会觉得辞不达意，语句不通顺，反复修改。

其次，我有一份不算轻松的全职工作，只能利用工作之余的时间来写。所以工作比较忙，加班比较多的时候，写作的进度只能说确实很缓慢。

第三个原因是，我是那个被黑得很厉害的星座。不幸的是，我很符合这个星座的主要特点，就是总想做得十全十美。书稿我就是用InDesign写的。当初有这个想法的时候是基于想偷懒，想稿子写完了，设计、排版的工作也一并完成了

(Xiang De Mei)。所以在写稿过程中经常中断，写着写着内容，又开始改设计。

诸多周折，其实最重要的原因还是，一直在质疑自己是不是真能写好这个东西，是不是真有这个能力？是不是能把创意方法真正讲清楚，对同行有所帮助？

感谢我的领导杨磊先生，您永远都那么乐观、积极，笑声感染力极强，工作遇到困难的时候您总能给到有力的支持；感谢李宏斌老师，您的鼓励、帮助我铭记于心；感谢《时尚·Cosmo》的吕丽红老师，是您的高标准、严要求才让我们创作出这么多高水准的作品。感谢我所在的公司——时尚传媒集团给了我非常好的发展空间和平台，八年以来，无时无刻，都充满了对公司的感激。

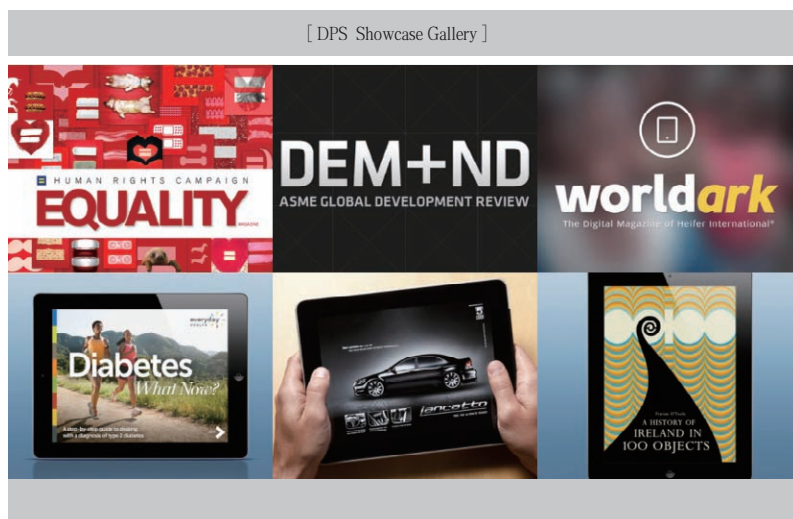
感谢我的母亲，养育之恩和一路以来的帮助、扶持，我不知道怎样做，才能对她有那么一丁点儿的回报。感谢我的好朋友祝佳，每当我想偷懒，她就会毫不留情地提醒我、鞭策我。感谢赵嘉老师，总是能给我非常有建议性的意见并提供了大量实实在在的帮助。感谢李亚楠同学，提供了很多图片、文字素材和全新角度的建议。在这两年的时间里，我的写作数次都陷入困顿和停滞状态，没有你们，我没办法坚持到完成的这一天。

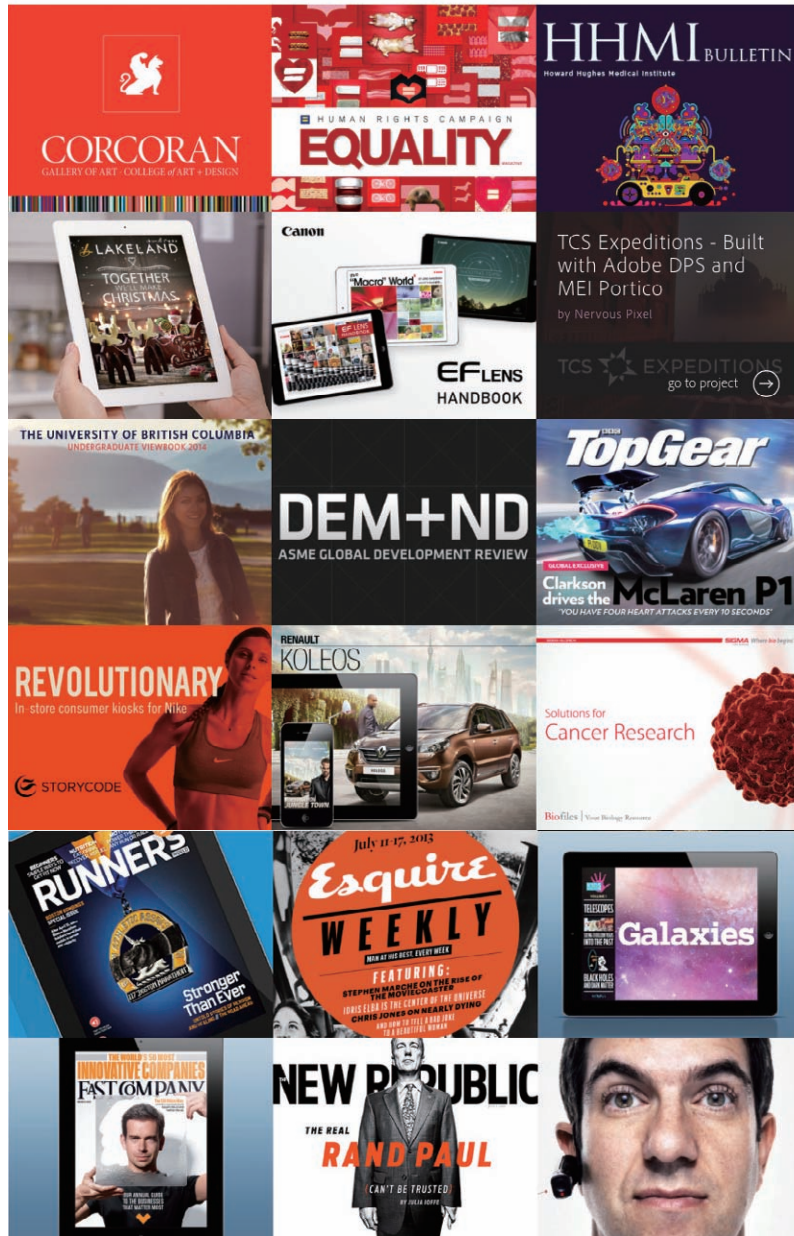
本人才疏学浅，内容中难免有错漏，请大家批评指正。

有任何意见、建议也欢迎写给我：cc8219@me.com。

晏琳

2014年3月, 于北京





目录

第1章 / 开始之前

新媒体技术正在改变你的生活

数字出版的几种方法

传统媒体的思考

我所理解的新媒体名词

第2章 / 基本概念篇

什么是 InDesign

入门

开始

新建文档

添加页码

置入文字

置入图片

批量排列图片

出血

增加页面

查看结果

数字出版设置

在桌面和设备上预览

关于 Kuler 面板

Behance 社区

Useful Tips: 使用书籍管理完稿并自动生成目录

Useful Tips: 批量置入图片快速制作画廊式设计布局

第3章 / 交互技术篇

交互技术能做什么

基本交互方法

安装工具

什么是交互式叠加

良好的工作习惯

图层面板的用法

创建叠加的方法

全景图

超链接
幻灯片
音频和视频
图像序列
可滚动框架
平移和缩放
Web 内容

第 4 章 / 出版发布篇

环境准备
设计作品集
生成应用程序
准备图片文件
发布

第 5 章 / 创意方法篇

建立设计的基本逻辑
通读全文，理清结构
设置段落样式
确定基本颜色
确定基本风格
制作指南页面
设置边距和分栏
全景图创意方法 Panorama
图像序列叠加创意方法 Image Sequence
视频和音频创意方法 Video
Web 内容创意方法 Web Content
Edge 动画的基本方法
可滚动框架创意方法 Scrollable Contents
幻灯片创意方法 Slides
超链接创意方法 Hyperlinks
平移缩放创意方法 Pan & Zoom
附录：推荐的应用程序

第1章 开始之前

| 新媒体技术正在改变你的生活 |

也许你有注意到，新媒体技术正在渐渐改变我们的生活、生活方式以及工作方式。

你几乎不再看电视了，云服务越来越好用以后，你也许也不怎么使用你的移动硬盘以及U盘了；你已经越来越少地使用光驱了；你发现在电脑上写下关于工作或生活灵感的只言片语的文本文件，能瞬间同步到你的手机里；商场你也逛得越来越少了，因为在手机、平板电脑以及网页的几次点击之后，你心仪的物品就出现在你公司的前台了；也许你已不再从家门口的报刊亭去买你喜爱的但是非常重的纸质杂志，你开始习惯在Newsstand免费或付费阅读，因为昂贵的房价或年度的搬迁让你的每平方米都变得更加不易，你已不自觉地变得更多地购买电子书或电子杂志了……

一天工作结束，回到家，打开你跟电视机连接的Apple TV，开始一边吃饭一边看从iTunes Store购买的最新的电影；

吃过饭，你拿出你的iPad，很自然地打开了Newsstand，

想看看你喜欢的《Wired》iPad电子杂志是不是有了更新……

一会儿你感觉姿势有些僵硬，然后你换了个坐姿，又掏出手机，想想换季了应该为自己增添一点儿新季的单品；

更新一下微博，看看朋友圈里大家都在玩些什么……

然后，你发现自己不知道什么时候已打开了《华夏地理》，正在阅读它最新上线的iPhone杂志……

新媒体技术已无处不在，在你意识到和没有意识到的空间。

身为设计师的你，现在可能要想得更多一点儿、更远一点儿，本书将要讲述的是关于如何使用Adobe DPS 设计、发布你的数字出版物，让新媒体技术为你的生活增加惊喜。

新媒体技术正在改变你的生活……



无处不在……



阅读、娱乐、购买……



| 数字出版的几种方法 |

说到数字出版，通常有这样几种比较流行的方式：

一、程序 + 页面设计：这种方法是指设计师做好静态页面并设计交互方式，然后与程序员沟通，将动态效果用程序的方法来实现。

通常使用这种方式的期刊从创刊号开始，出版几期以后会逐渐固定下来几种主要的交互模式，但形式会相对统一，这样比较容易培养用户阅读习惯。

二、程序 + UI 设计：这种方法可以说是一款优化为适合相对终端阅读的网页式的应用程序。这种方式更像互联网产品，所以也有着互联网产品的优势和不足。

三、PDF形态：传统媒体平面杂志做完以后，用InDesign自带的功能就能将其全部转化为PDF格式，然后封装上线。它的好处是成本低廉，坏处是比较死板，阅读体验比较有限。很多期待更快向数字出版转型的杂志在最初阶段都使用过这种方式；也有的公司会多样化经营：一方面发布自己多姿多彩的丰富交互体验的交互杂志，同时通过代理公司来出售PDF形态电子杂志。

四、Adobe DPS: DPS是Adobe公司的一款强大的数字出版工具，全称为Digital Publishing Suite，它的工作方式是基于设计师都很熟悉的InDesign软件，在安装完成以后，以面板的形式出现在InDesign里，集成化的菜单式工作方式使用户无须掌握任何程序语言，让创意最大程度地自由发挥，创造出无限可能。上线以后的电子杂志无疑首先是一款应用程序，但有别于其他应用程序的是，DPS更精准地为数字出版物提供了更为可靠的方式。

当设计环节的工作完成以后，可以分部分地在iPad上直接预览交互效果；电子杂志的工作完成以后，再上传到Adobe的云服务器，由设计和制作人（Producer，有点像传统媒体里编辑的工作）一起完成修改，然后通过授权账号的方式让主编、美术总监、产品经理、客户等在自己的iPad设备上预览最终效果。最后提交Apple审核，到苹果应用程序商店（Apple APP Store）发布你的iPad电子杂志APP；也可以在Android Market 和 BlackBerry App World 创建和销售数字出版作品集。

要了解DPS是怎么工作的，首先我们要来简单了解一下InDesign的工作方式，熟悉InDesign的用户可以跳转至第3章阅读“交互技术篇”。



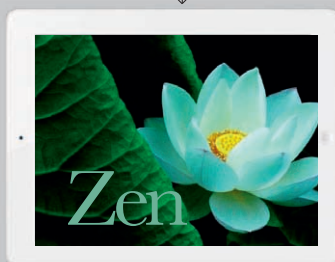
{ 使用InDesign工作 }



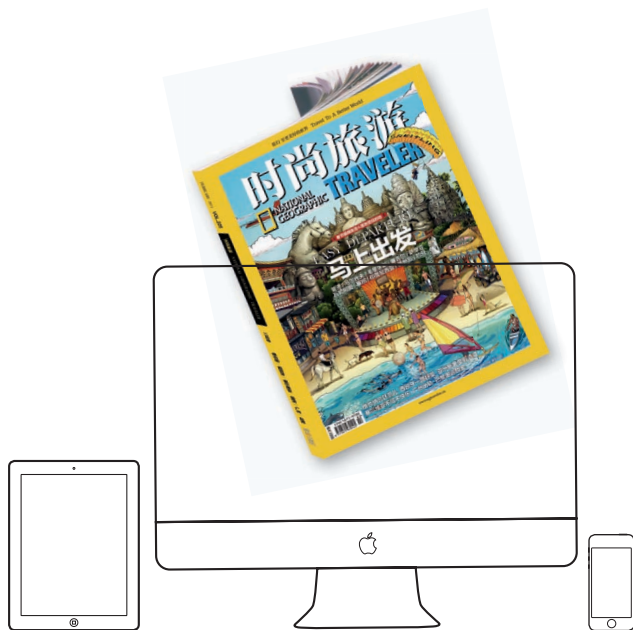
{ 完成视觉设计 }



{ 使用 Folio Overlays 和 Folio Builder 完成交互设计 }



{ 使用 Adobe Content Viewer 在设备上预览作品 }



| 传统媒体的思考 |

在过去几年中，数字出版物阅读人群有接近3倍的增长，用户花在富媒体内容上的时间，已大大超过了观看纸质载体内容的时间。传统媒体行业面临巨大转变。在过去的三年中，我所在的行业也发生了巨大的变化，大家都在讨论，新媒体到底是什么，新媒体到底应该怎么做。传统媒体在想有关产品形态的问题，关于一纸三屏都做什么[一纸三屏——同一内容通过4种途径来实现不同的阅读方式，纸质与手机、平板电脑（或电子阅读器）、电脑（网页）并存的新型形式]。

大家还在想，新媒体部门应该如何构建？这个问题有点大，以我狭隘的视角，恐怕说不出什么让大家信服的方案。我姑且说点个人认知吧。

产品经理：从某个角度来说，乔布斯就是一个伟大的产品经理。产品经理的工作范围可大可小，优秀的产品经理需要对新媒体产品的定位准确，有明确的见解，这个产品成型以后将是什么形态、能为出版商和广告客户带来什么样的价值；他还需要协调公司上下各个环节的工作，比方和设计师，和编辑协同工作、去说服决策层的一些可能偏离产品设计初衷的想法；他应该有技术背景，懂相关的新媒体技术，比方，HTML5技术。懂得如何把技术精确地用到工作中，让数字杂志在技术上保持高度领先。

新媒体设计师：新媒体设计师和平面设计师有些思路上的分别，主要是纸质杂志的重点在于设计精致以及表达编辑思路；新媒体设计师则需要对载体特质有更多的了解，还需要他对技术感兴趣，对动画思路有认识，对相关的更多软件（比方动画软件、视频剪辑软件、网页设计软件）感兴趣，以便能做出更好的交互设计。

新媒体动画设计：这部分工作是配合新媒体设计师来完成的，视工作量而定。如果工作量不算太大，可以采取外包或兼职的形式来完成。

新媒体编辑：他的工作和传统编辑工作的分别在于，需要他对不同的载体属性更加敏感。比方在文字方面的调整，为不同载体挑选适合的内容、提出新媒体思路，以便编辑在执行选题时实施，提升杂志的整体品质和影响力。

｜ 我所理解的新媒体名词 ｜

同样地，在过去几年中，听到了很多新媒体名词，有些词我喜欢，有些不。而对这些热门词汇的诠释也非常多。

在此我斗胆说说我的肤浅看法，与各位探讨，请大家指正。

互联网思维——高度概括，极致简约：

1. 用最简单的方式把话说清楚：高度概括；
2. 用最快捷的方式为用户提供服务：极致简约。

冗长的简历比起告诉目标雇主这些他最想了解的信息要来得干脆利落，也容易达到目的：我是谁？我现在在做什么？我以前做什么？我的优点是什么？我的兴趣在哪？我能为您做什么？与此相似的是信息图（Infographic），就能在最短的时间内给对方最准确的信息、提供最便利的服务。

用户体验——极度的、以用户为中心的产品设计。

我所理解的用户体验是真正把自己当作用户来考虑。比方你是做杂志的，你可能真需要静下心来，把自己当成一个真正的读者。当你累了一天了回到家，躺沙发上想看看iPad杂志的时候，你最希望杂志的形态是什么？它为你提供什么样的内容，提供什么样的服务？用户体验不是把用户当作藏在终端另一头的怪兽，而是把自己当用户来切身体会和感受。真正理解用户的需求和感受，能为你带来最多的用户。

交互设计——什么样的交互设计是最棒的？

交互设计是个宽泛的概念，我所理解的，最棒的交互设计是隐形的。就是你在不自觉中，已经按正确的方法去使用了。炫酷的交互设计令人印象深刻，成功的交互设计则无迹可寻。在我们数字出版物（交互杂志）中的交互设计则需要一个理性的态度，让技术为内容服务适当的技术手段会为内容添加吸引力；过度的交互设计有可能让用户产生阅读障碍。我个人的小小理想则是让技术为艺术服务，把设计之美和功能之美完整融合。

第2章 基本概念篇

| 什么是InDesign |

InDesign直译是什么呢：在设计里？入时的设计？曾经为它的名字感到困扰。很小的时候就对商场卖的漂亮进口汽水儿、冰棍儿感兴趣，那时还不知道这叫设计，更不知道具体来说应该叫包装设计。反正就是喜欢。

那么InDesign到底是干什么的呢？

2007年，我所在的杂志社换工作软件了，Photoshop及Illustrator这两个软件有了一个版本升级，但是Pagemaker因为产品升级，被替换成了InDesign。因为InDesign对系统要求是Mac OS X以上，于是被迫放弃了喜欢的Mac OS 9系统，这令我感到很失落。用了多年的OS 9系统，它小而强大、轻便、快捷，无论干什么都非常快；当你误操作、调整音量大小的时候，它还会发出悦耳的婴儿笑声。

至于它一直被质疑的社交无力，我是个很宅的人啦，所以，对我基本没有影响，有个icq我就很满足了；还有它被诟病的兼容性差，我也完全无感，因为除非特别需要，我不爱装各种第三方软件。

所以，离开 OS 9 让我特别地猝不及防，就像最好的朋友去了远处，再也不容易见着了，于是大哭了一场。

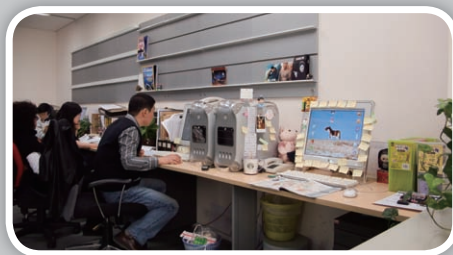
我还特别受不了刚来到Mac OS X的系统，无论干什么彩轮儿都要转啊转啊转地经过半天的等待。哭了好几场以后，既然回不去了，只好收起眼泪，正视新来的小朋友的优点。

也带着抵触的姿态开始用InDesign，当然一开始用就很快上手啦，作为一个快捷键爱好者，到现在我还能找到当年显示器上贴满了快捷键告示贴的照片。（右页→_→）

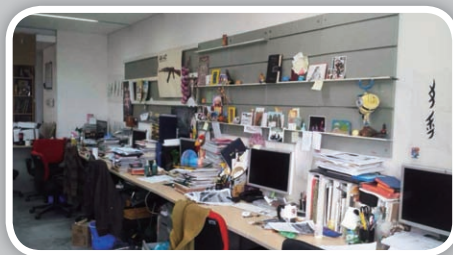
后来，我发现它好强大，它不但能完美兼容原来我们用Pagemaker做的文件，而且还能打开一些版权合作方（比方日方、美方）用Quark做的版式

* 本章节所有未特别标注的图片均由李亚楠先生提供，版权归李亚楠先生所有。

┆ 2001年，最心爱的歌——小而强大的Mac OS 9系统 ┆



┆ 2007年，最右——我的贴满快捷键的显示器和辛苦工作的同事主页君、月月小朋友等 ┆



┆ 2014年，同样的地方，小朋友们都去哪里玩了？ ┆

文件。甚至增加了许多设计性很强的功能，矢量图的绘制它也能完成，还有许多跟它的朋友们一样的快捷键，就开始有点儿喜欢了。

再后来……

再后来当然也就习惯并喜欢还离不开它了。

现在，我每天都要使用InDesign。

它是一款十分强大的排版类设计软件。

它可以完整地排出一本书、杂志和广告页，可与其他软件完美地协同工作，还能够对数字出版物（比方 iPad/iPhone交互杂志，比方你客户的企业简介，等等）进行完整的工作流控制。

| 入 门 |

InDesign是一款比较易用的软件，了解基本的工作原理以后，就很容易学习。如果你有一些Photoshop、Illustrator或者Dreamweaver等软件的使用基础，那么会更有帮助。

软件一向是靠时间“玩”出来的。你给它时间，它就给你回报。最好的学习办法就是掌握一些基本的入门法则之后再进一步学习，比如，参考Adobe公司官方提供的帮助文件。

接下来，在使用过程中遇到不会的问题，可以利用网络搜索来完成学习。在实践中遇到困难再在实践中解决困难，既容易自己记住，软件也因此而学会了。至于搜索的网站，不用刻意去寻找十分专业的网站，利用百度、知乎、豆瓣等就可以，一些初学者经常会遇到的棘手问题都能在这些网站上轻松地找到答案。

目前最新的InDesign版本是 InDesign CC，国内还未正式发布，本书所用的案例以InDesign CS6为主。

InDesign软件在发布时，Adobe官方并没有发布这款软件要求的最低配置，如果你安装的是Photoshop、Illustrator和InDesign的合集（如Master版）（正版），内存要求最少2GB，否则无法安装。以我的经验来说，在用InDesign制作页数较大的书籍排版时，内存大一点儿，速度会快不少！为了让InDesign更加顺畅地运行，内存最好在4GB 以上，系统要求Mac OS X 10.6以上。

当然，目前主流的电脑配置都可以轻松胜任。

| 美伦美奂的 InDesign CS6 启动画面 |



| 电脑配置：10.6以上系统 |



| 开 始 |

在开始之前，首先要明白一本书是什么样子的。即使你只想要排一本小册子，也要弄明白它的结构。常规的书，除了日本、中国台湾的一些书之外，都是从左往右来翻的，左手页为偶数页，右手页为单数页。制作一本小册子也是一样的道理。一本书由封面以及内容组成。内容又分章前部分，也就是版权页、目录、前言等一些内容，接下来才是正文部分，分为很多章节。

排版是一门艺术。它不仅仅是一种设计的体现，更像剪辑一部电影，它的页面分布和设计会有一种节奏感，其中隐藏着一种韵律。依附于文章的内容，随着内容的变化可以出现排版设计的一些变化，或松散或紧凑，或形式变化或平整排列这些等。

我会在之后的“创意方法篇”中做详细介绍。

使用InDesign经过创意过程实现自己的想法，让一本书或者一本小册子在自己手中慢慢成形，再经过印厂把它印刷装订制作出来，或者通过数字出版工具把它在苹果应用程序商店里售卖，这件事真的会让人很兴奋，很有成就感！

| 新建文档 |

无论你想做一本书、一本小册子，还是一本交互杂志，首先要做的事情都是新建一个文档。

1. 单击文件——新建——文档，就可以打开新建文档页面，快捷键：[苹果键+N]。

2. 在新建文档之后，首先要确定你要排版制作的文档的大小，也就是它的长、宽等信息。最重要的一点还是新建文档的用途，是用于打印、Web还是数码发布。打印多针对平面媒体，也就是书籍、杂志等，而数码发布则是针对我们所讲的数字出版物、交互杂志。

确定了用途和边长之后，就要确定边距和分栏。这个的作用是确定你书中主体文字所在区域和边缘的距离，以及主体文字是如何布局的：是像小说一样只有一栏文字，还是像报纸一样拥有多栏文字，抑或是像杂志一样大部分拥有两栏文字，都是在这一步确定好。

以这些图片为例，制作一个简单的小画册贯穿这些步骤来叙述。

之前的步骤都是一样的，接下来就是确定大小。我选定的大小为

| 新建菜单 |



| 新建文档：用途 |



130mm×178mm。至于边距和分栏，选择了如下图的一些数据。

在图书的制作过程中，千万不要有“整数强迫症”，比如留的边距是9mm，会强迫自己设定10mm。在图书中，往往差1mm，感觉就会不一样。

新建好一个页面之后，接下来就是增加页面以做好之后排版的基础。

| 添加页码 |

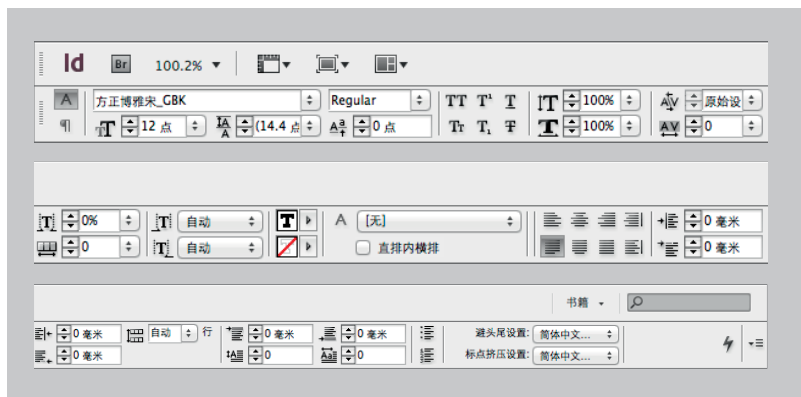
通常新建好的第一个页面都是以右手页为起始页，其页码为第1页。我们来想象一下：翻开一本书之后，封面之内的第1页就是在右手页，再翻一页才是一个完整的对页。如果想直接以一个对页形式排版，那么就单击页码上面的小三角形，把起始页码变为2即可。

新建页码，除了在页面的面板中单击鼠标右键，插入页面，也可以通过单击下面的新建页面图标来快速新建一个单页。快捷键 [苹果键+Shift+P]。

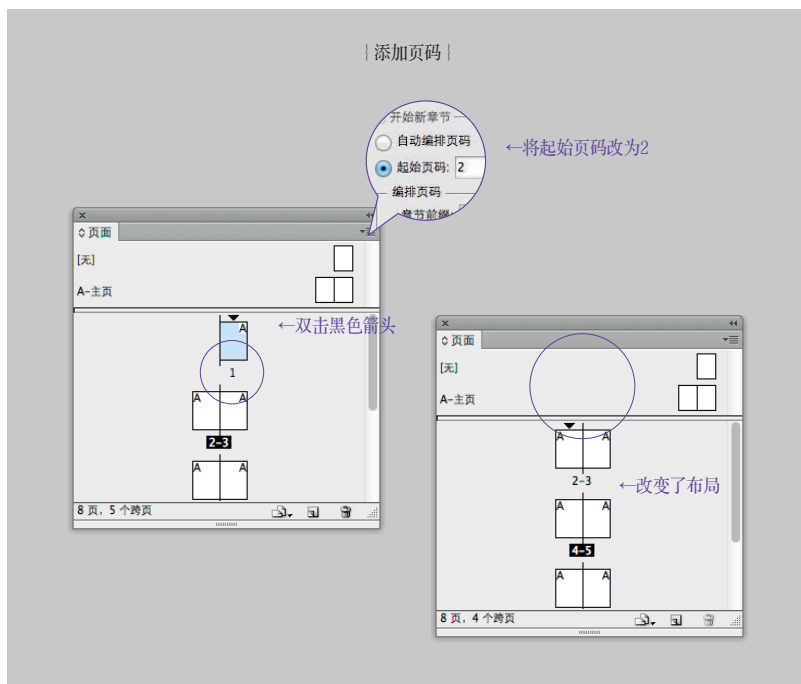
如果还想改变边距和分栏或者增加全书的页码这样的工作，那么，一定要在主页中进行编辑。在主页中进行编辑可以改变全部文档。主页分为左页和右页，编辑时要在两个都被选中的状态下进行才行。

新建好文档之后，就可以进行之后的置入文字、置入图片等工作了。

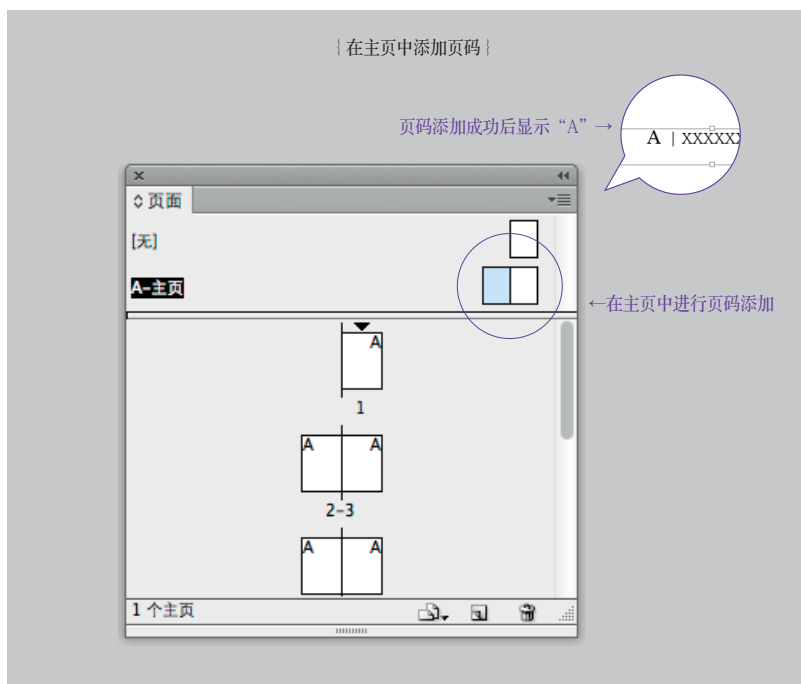
新建文档说这么多，是因为这项工作是之后排版的基础。并且你一定要记住：更改全部文档的一些基础内容，比如，边距和分栏以及添加页码等，要在主页中进行。添加页码是在主页中按下快捷键 [苹果键+Shift+Option+N] 之后，在主页上会出现“A”的字样，这个字母“A”便是页码，它会根据文档的页数而自动生成相应的页码。



添加页码



在主页中添加页码



| 置入文字 |

置入文字和图片是排版软件最最基础的功能。

简单地说，置入文字就是将文字内容放到InDesign的文档中去，然后进行字体、字号、字距、行距等文字属性的排版设计。

首先要做的就是建立文本框，在工具中选择“文字工具”，然后拖曳鼠标，建立一个文本框架。

文本框架的功能就在于限定这些文字所在的范围，或者说决定文本的位置。无论是复制进来的文字，或者是自己在InDesign中输入的文字，都算作置入文字。

建立文本框之后，就可以置入文字了。

至于文本框的大小你可以随时按下鼠标左键进行拖曳，使文本框适合所需要的大小。在拖曳的过程中，可能会出现溢出文本，一般会在右下角出现小小的红色加号的警告标志。

置入文字之后，可以在文字工具中对所有文字的内容进行修改，包括字体、大小、字间距、行间距、对齐方式、文字颜色、文字样式等。

在置入文字时，就要引入段落样式的概念了。

段落样式在InDesign中十分重要，它可以方便、高效地帮助你完成一本书的排版。试想一下，通常一本书的同一级标题有着相同的字体、大小、排列规则等，这就是说这些标题拥有相同的段落样式。

相同的段落样式，不仅能帮助你在排版时让相同内容的文本看起来拥有相同的“样子”，并且方便你排完全书之后来建立目录。目录的建立就是通过段落样式来自动查找文本。比如建立一个目录，需要拥有一级标题、二级标题和三级标题，那么，只要在目录工具中选择好这些段落样式，目录工具就自动查找这些文本，并且自动生成一个目录。因此，段落样式是十分高效的一种排版方式。毕竟你不想每一次导入文字后，都要进行字体、大小、字间距、行间距等一系列的重复动作吧。

按照以上的规则，就可以进行一本书的目录制作了。如果没有段落样式，想象一下制作一本书的目录会多浪费时间呢。需要一页一页地去查找，

设计开始之前先建立你的段落样式



正文 (方正兰亭刊宋 _GBK 16.24)

2013 可以说是扁平化设计的一年。你是否落伍了呢? 想不想尝试一下扁平化设计? 但是又不知道该怎么开始? 没关系我们精心收集了一些扁平化资源, 从 UI 套件到调色工具, 再到字体选择和 WP 主题, 从理论文章再到创意图库, 我们将呈递给您体系化的扁平化资源!

正文一级标题 (方正兰亭粗黑 _GBK 16.24)

Q: 经历过那么多的比赛, 有成功也有失利, 你如何看待输赢?

李娜: 我真的觉得网球是可以改变人生的。不像其他运动, 别人可能一年只有几场比赛, 而网球比赛密度很大, 今天打完一场, 隔天就还有一场。

栏头 (方正兰亭黑 _GBK 16.24)

特别关注 | SPECIAL FOCUS

图注: 品牌价格 (方正兰亭黑 _GBK 12.16)
黑白拼色无袖上衣 Chanel
黑色泳装 Chanel

操作说明 (方正兰亭黑 _GBK 10.12)
单击人物图片查看信息

引言 (方正博雅宋 _GBK18.24)

对于设计师来说, 扁平化设计是一种实打实的设计风格, 不要花招, 不要粉饰。而扁平化时代之前, 设计师的作品往往非常地写实, 非常地有立体感。从整体的角度来讲, 扁平化设计是一种极简主义美学, 附以明亮柔和的色彩, 最后配上粗重醒目, 而风格又复古的字体。扁平化设计简化了诸如按钮、图标一类的界面元素。

署名 (方正兰亭黑简体 _GBK 14.18)
编辑: 姜伟 翻译: 林薇琪 图说: 兰芯 图片提供: CFP

其他:

大标题字体不做特别限制, 原则是仍然使用主要使用的几种, 可参考原版的设计, (因为兼容性问题, 不建议使用汉仪字体) 风格上仍需保持简洁。引言也不做特别限制, 理论上博雅宋、准雅宋都可以使用。一级标题在正文中使用兰亭粗黑, 也可以使用方正准雅宋 _GBK 14.18。10% 的倾斜。

版心位置: 上 80 下 70 左 50 右 50

如果是一本页码很多的书，并且排版时动了版面，那么，更改起来岂不是要系统崩溃了。所以，一定要熟练运用段落样式，大大提升工作效率。

回到刚才的实例中来，我已经置入好了标题。

在实际使用过程中，还可以时刻选择“视图——屏幕模式——预览”（快捷键：在英文状态下、当前工具非文字工具的情况下按[W]来更换观看模式），让你跳开辅助线、文本框这些辅助信息，直观地来看排列的版式内容。或者用快捷键[苹果键+H]来隐藏参考线。

接下来，排列一些正文进去。首先依然是建立一个文本框，以便复制文字进入。这时会发现置入文字过多之后，会出现文本溢出的提示，即红色的加号标志，并且在窗口的最下面会提示你有一个错误。

处理文本溢出的方法有很多，最常用的有这么几种：拖曳文本框的大小，以放下所有的文字，但是这样可能并不是你最初想要的版式；更改文字的字间距，使得文字在文本框中都能放得下，不过这只适合少量文本溢出，并且这样做会有违你最初所设定的段落样式；最后一种就是最常用的，直接单击红色加号，InDesign会帮助你把溢出的文字“拣出来”，然后你在另一个地方单击鼠标左键，InDesign会自动建立一个新的文本框，让这些溢出的文字进入新的文本框中。这些文字和之前那个文本框中的文字会形成串联。如果再次更改之前那个文本框的大小，新文本框中的文字因为与其串联，也会跟着之前版式的变化而变化。这样特别适合排列很长的文字，尤其是一本书的文字排版。

接下来我又做了一些调整，将文字排完之后，就可以进入图片的置入了。

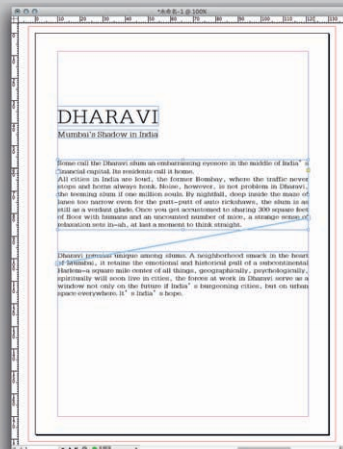
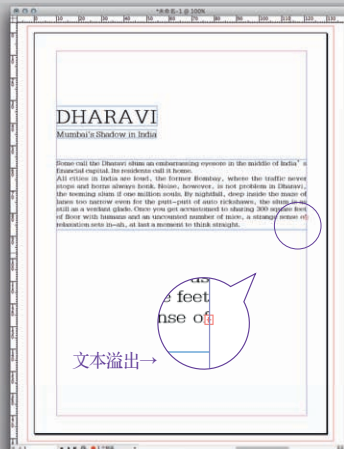
| 置入图片 |

InDesign置入图片，是将图片进行链接，而不是像Word那样置入图片之后就粘贴在了文本中，使得文件相当大。但也要注意，一定要记住这种使用链接的方式，在排版结束之后，打包排好的内容，InDesign会将这些链接的文件复制在你打包的文件夹中，十分方便。

对于置入的图片InDesign本身是不能够进行编辑的，编辑图片的色彩、内

{文本溢出的提示}

{解决文本溢出}



{在文档中置入图片}



容这些事情是由Photoshop来完成的。因此要编辑图片，可先利用别的软件进行编辑，再在InDesign中更新链接即可。

InDesign在置入图片之后，会自动形成一个图形框，一方面起着占位符的作用，另一方面它有点儿像一个相架，你可以让它仅显示图片的一部分。

更改图形框的大小，可以对图片进行裁剪。图形框之外的内容是不会被显示的。图片的大小也可以随时更改：双击图片，鼠标就会变成一个手形工具的样子，然后上下移动图片，即可更改大小及位置。如果想要让图片和文本框同时改变大小，按住 Shift+鼠标拖曳，对图片大小进行调整即可。

InDesign不仅可以置入大多数主流的图片格式，即JPG、TIFF、PNG，还可以置入用Photoshop制作的PSD文件以及用Illustrator制作的AI文件。

置入PSD文件（分层文件）的好处是，可随时对PSD文件进行修改，然后在InDesign里更新链接即可，非常方便。但在数字出版物中要谨慎使用PSD格式，建议只在背景元素中使用PSD格式，或在最终确认版里存为JPG或PNG格式。

AI格式的文件也可以用粘贴的方式置入进来，如果你的文件很小的话，否则很容易让你的机器变慢。没错，就是会让你的机器变慢。因为它在粘贴板上占用了大量的系统资源。

所以，如果文件大，效果比较复杂，即使可以，我们也不建议你使用这种方法来置入矢量文件。我们建议的方式是把它转为 TIFF 或是 JPG 格式，它会是一种能非常安全和忠实地传达你的设计意图的图像格式。

置入图片之后，图片看起来没有那么清晰，这是因为InDesign为了减小占用的内存，而把图片的预览质量放在了典型模式上。这时只需单击“窗口→显示性能→高品质显示”，图片就会一下子清晰起来。

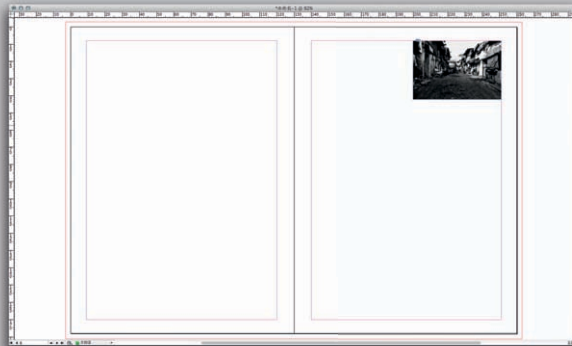
这里的图片清晰度和之后要导出PDF或者别的存储方式时所显示的清晰度无关。这里只是为了让你预览时看起来比较舒服，而最后存储之后的清晰度与你所选择的存储方式有关。

图片的排列很有意思，根据需要可以进行各种排列方式。这里会与你自己的内容以及需要表达的一种节奏有关，涉及排版创意和排版设计，看过本书后面的“第5章创意方法篇”，可能会对你有所启发。

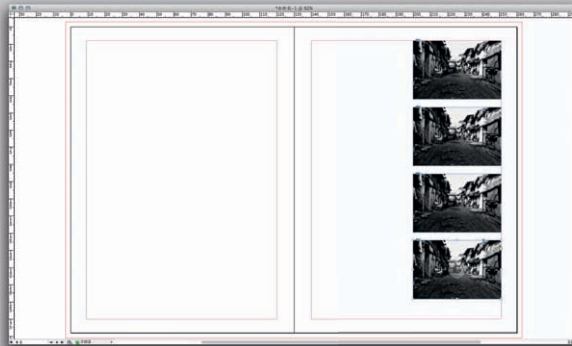
| 批量排列图片 |

说一个比较高效的排列多张图片但是需要相同大小的方法：对已经置入

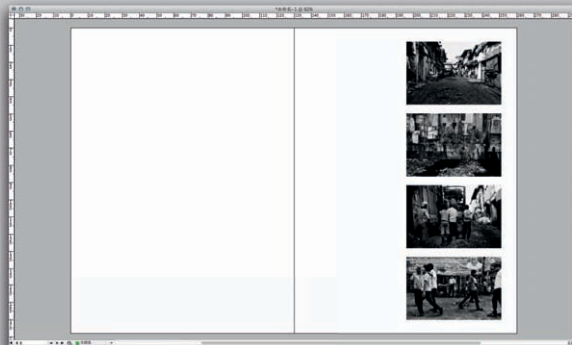
置入一张图片



按着 [Option] 键拖曳复制



置入其他图片



的一张图片进行适合的大小排列，然后按住 [Option] 键对图片进行拖曳，就可以复制一张图片出来。

对于复制好的多张图片，若其位置不是十分理想，这时可用鼠标将四张图片全选中，然后按住 [Shift+Option] 键一起拖曳四张图片，调整到合适的大小即可。全选中的对象可以按下 [苹果键+G] 来进行编组，编组之后的对象可以一同被改变。

接下来，只需要将需要置换的图拖入到其中即可。其实它的原理很简单，就是只做好了四个相同大小的占位符，然后进行链接文件的置换即可。

这只是高效批量置入图片的方法之一，其实还有很多，但是这个是比较顺手的一个。随着你对InDesign的使用不断熟练，以及对它的需求达到一定的地步，也就是每天要面对大量的图片进行排版时，会渐渐发明很多奇妙又十分高效的方法。

高效的方法都是“懒人”想出来的，为了让自己变得“更懒”，就会逼着自己想出这些提高效率的好方法。而正是这些方法，可以在实际工作中大大提高排版的效率，剩下的时间就能出去玩啦！

| 出 血 |

在排版跨页图的时候要注意一点，在排版跨页图时最好在纸的外面留一点儿空间，一般是3毫米，在出血范围内。这是为了方便印刷，让切割的时候允许有3毫米的误差（同样需要记住的是：为了避免错误，在数字出版中一定要去掉出血的设置）。

接下来，进行精细调整排版设计之后，自己的小画册就制作完毕了。看着小画册在辛勤的小鼠标一点点地单击之后制作出来，会让自己有种有名有姓的兴奋感。

| 增加页面 |

在排列过程中，如果想要增加页面，可以在页面面板中，选择要增加页面的位置，然后单击鼠标右键“插入页面”即可。这里要提示一点，如果之后有跨页图，那么，增加页面要以双数页面来增加，否则，如果以单数页形式添加页面，会使得之后的跨页图走位，也就是出现排版中的跳版，这会是一件十分头疼的事情。

在排版过程中，如果想在下一页中想得到相同的位置，那么就复制之前

完成的版式文件



的图片，然后在下一页中选择“原位粘贴”就可使得两个不同的页面具有相同的位置，十分方便、整齐地排列一本书的不同图片。这些小技巧都能帮助你高效地完成排版。

| 查看结果 |

接下来看看排版的成果吧。

嗯，看着自己排版的小画册还是很开心的事情。相信这些简单的技术就能帮助你进行简单的排版了。排版难吗？其实就这么简单，但又不止于此。如果有兴趣，可以在之后的排版中慢慢进行学习和研究。排版自己的小画册、简历或书籍，什么都可以，只要你有足够的想象力和时间。

排版好的内容进行打包存储即可，可以将你使用的字体、图片等重要信息都另存为一个指定的文件夹。这样的工程文件交给印刷厂就可以进行印刷了。也可以自己存储为PDF，在电脑上或者数字终端，如iPad或者iPhone上进行观看。

| 数字出版设置 |

我们这本书讲述的是制作交互杂志，那么，如何把这样的平面杂志变成数字出版物呢？其实有了这些排版基础知识，只需进行一些简单的转换即可。

首先在建立一个新的文档时，就要将原本的“印刷”用途改为“数码发布”。这时，建立面板的尺寸由原来的毫米变为了现在的像素，数码味道十足。

比如，现在自定义一个iPhone5的分辨率，来建立一个新的文档。在数码发布中会有一些默认的产品，比如iPad，但是版本比较低，因此，要自定义一些分辨率并且取好名称，以便之后再次建立。

选择好分辨率之后，一定要注意一点，就是不要勾选“对页”。

这样就建立好了一个页面。

接下来，就可以开始进行交互杂志的排版了。

同样地，按照需要排入之前的内容，置入文字和置入图片。

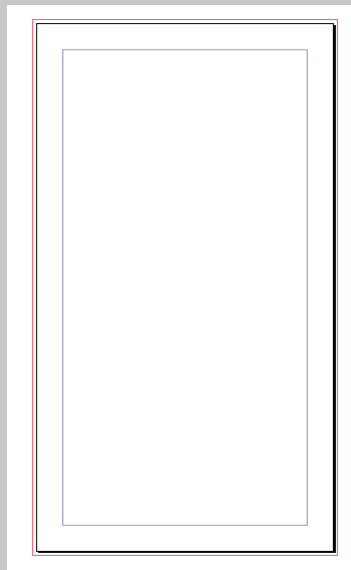
另外，在数字出版物中建议使用RGB模式，不要使用CMYK模式。

由于是交互杂志，并且是在iPhone5上面观看，因此，字号要设置得大一些才能看得清楚，让用户有一个基本的愉悦的阅读体验。

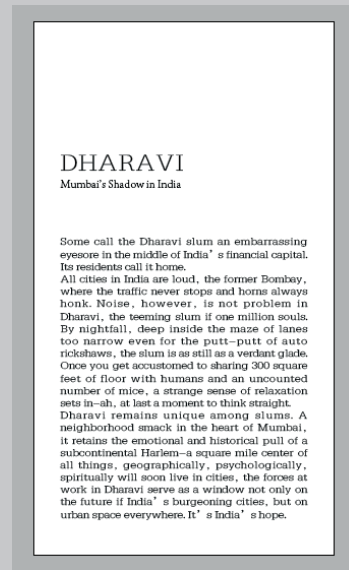
| 数字出版设置：新建数码发布 |



| 新建的符合iPhone5分辨率的文档 |



| 排入文字 |



这些基本的排版完成之后，就可以开始交互设计的环节了，也就是使用DPS来设计交互，我们会在下一章节中进行讲述。

| 在桌面和设备上预览 |

制作好的文件可在桌面和移动设备如本例中是在iPhone上进行预览的。

首先，要在设备（iPad/iPhone）上安装Adobe Content Viewer，这是可以预览的关键。如果不安装就只能在电脑上进行桌面预览了。保证Adobe Content Viewer是打开的状态，用数据线把设备连接至电脑才能够进行预览。

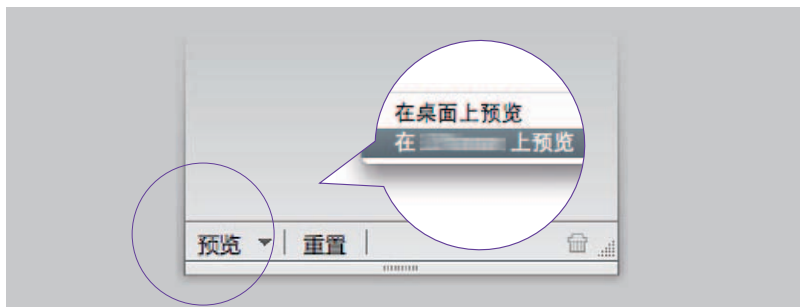
在电脑上我简单地做了个交互，也就是通过下面那段文字打开一个超链接，以打开百度为例：首先确保Adobe Content Viewer打开，以及iPhone连接了电脑。接着就在DPS的Folio Overlays面板中单击下方预览菜单中的预览方式。然后电脑就开始生成这个预览了，耐心等待一会儿，就能在iPhone查看刚才制作的交互了。

等待生成完之后，就会看到了手机上出现了刚才排版完毕的交互杂志。

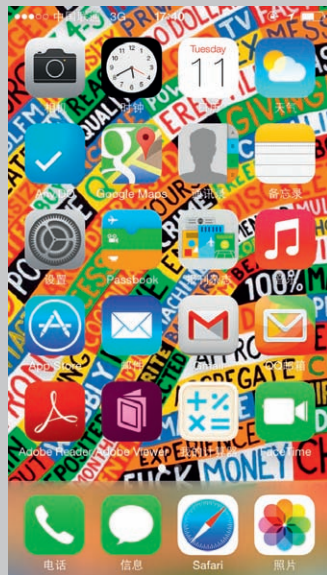
接下来单击下面那段文字。我制作的交互设计是单击文字连接百度网站。来看看刚才制作的效果吧！成功！这样的交互设计就完成了。这就是交互杂志（后面介绍两个比较好玩的新东西：Kuler面板和behance社区，感兴趣的同学可以看看）。

如果你是由衷喜欢这个工作，是当作一个充满乐趣的事情来做，每当排好一篇文章，做好一个自己满意的交互效果，一定会兴奋不已！

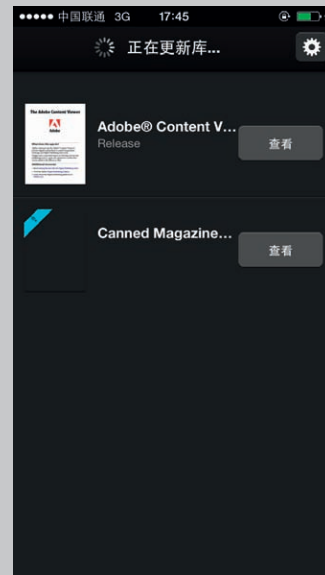
那么，接下来就来看看做交互杂志的方式之一，也是通过我们认为目前最好最方便的工具DPS来实现，请接着阅读“第3章：交互技术篇”。



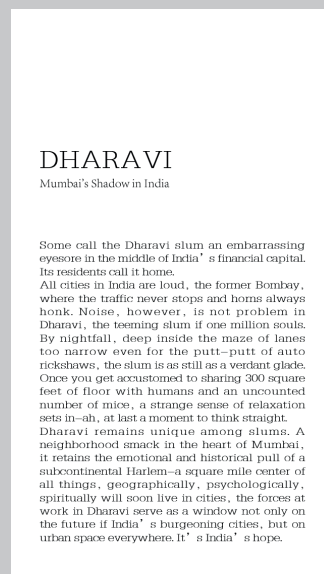
{ 安装Adobe Content Viewer }



{ 保证Adobe Content Viewer是打开的状态 }



{ 在手机上预览 }



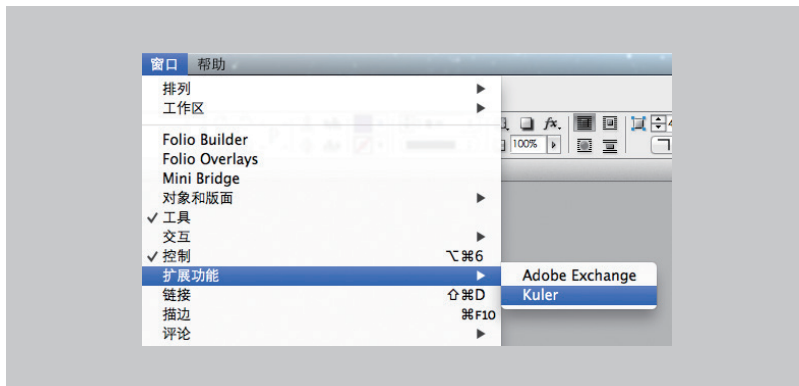
{ 成功制作好了交互 }



| 关于Kuler面板 |

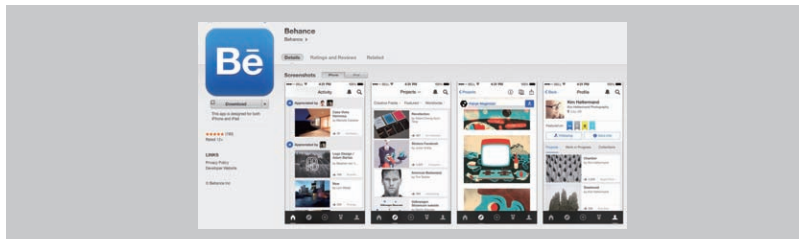
Kuler是Adobe在CS系列套件中逐渐出现的新增功能，在Photoshop/Illustrator/InDesign以及Flash/AE等Adobe CS家族成员中都有出现。

Kuler是一个在线的配色方案入口，由此接口可以看到所有在线设计师的配色方案以及评价。你可以下载主题进行编辑，也可以用在你的设计项目中；同时你也可以使用Kuler面板来创建和存储主题，并上传到Kuler社区与别的设计师共享。

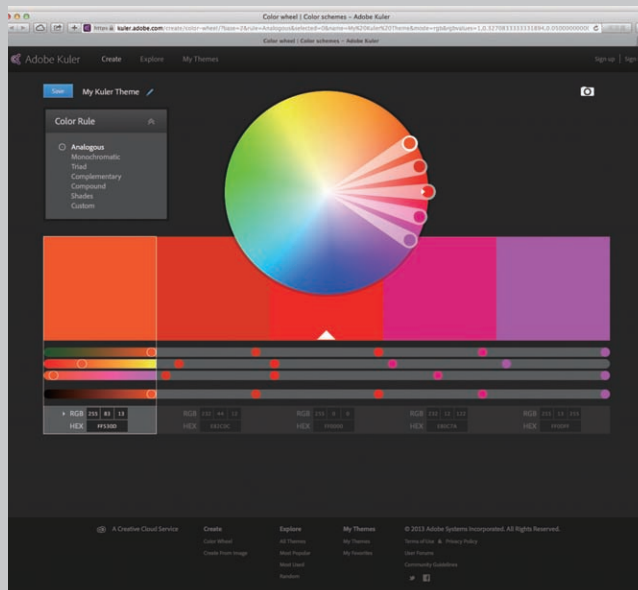


| Behance社区 |

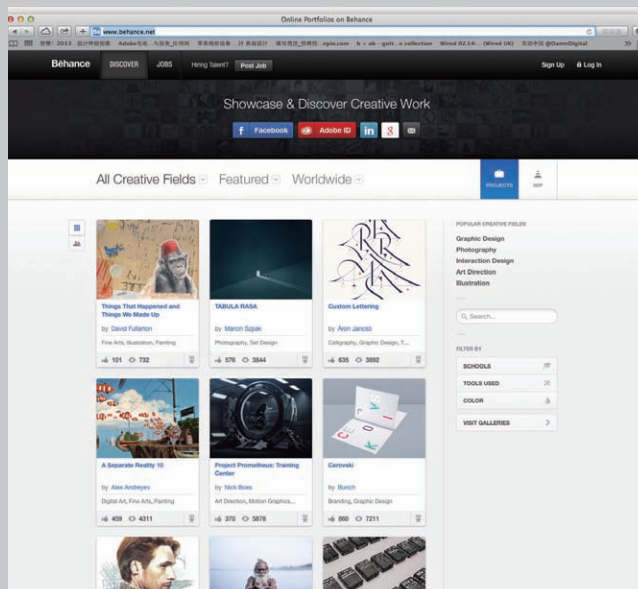
Behance社区（<http://www.behance.net>）是一个创意工作者的交流平台。会员可以创造多媒体的作品集在这个平台上进行展示，社区集结各大合作网站与组织，以及行业翘楚Served Sites。访客，包括顶级创意公司、公司人事、编辑等，他们可以在社区寻找优秀的作品并且雇佣人才。近来，behance已推出了iPhone和iPad版本的应用。



| 访问Kuler |



| 访问behance社区 |



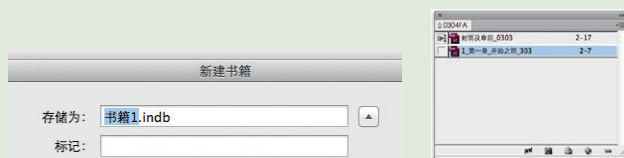
| Useful Tips: 使用书籍管理完稿并自动生成目录 |

有个技巧特别棒，在此一定要提及。当你完成了一个出版物的设计工作，有时你需要转出PDF格式的文件给同事或客户看。一般说来，为了防止InDesign文件损坏，我们不会把上百的页码放到一个.indd的文件里，通常制作文件会按章节来单独制作。那么完成以后，到了审校阶段，你需要给出终版文件的时候，如何高效地转出PDF文件呢？

有一个很棒的方法能够帮助你高效地完成工作任务。首先，在InDesign里新建一个书籍文件：文件→新建→书籍，命名你的书籍。如果不命名的话默认的文件名是书籍1，在这里我们命名为0305FA。其次，在弹出来的0304FA面板上，单击右下的加号按钮。然后依次添加你的文档，添加完成之后还可以调整顺序。在书籍面板上可以清楚地看到，添加进来的文档的顺序、页码、文件名等信息。

当你想要添加的文件全都添加进来以后，先单击面板顶部的第一个文档，按住[Shift]键，再单击面板底部的最后一个文档，确认它们都被选中状态。然后单击面板上方的小三角型，选择“将书籍导出为PDF”。然后神奇的过程开始了，现在导出的将会是你已经完成的书籍的各部分的集合PDF文件。如果不知道这个技巧，你可能会将每个部分的.indd文件导出PDF，再利用Acrobat软件，把全部文件“缝合”起来。这个方法是不是更快、更高效呢？

然后我们来自动生成目录：版面→目录：将需要进入目录的段落样式选中添加，然后就能自动生成目录了。



| Useful Tips: 批量置入图片快速制作画廊式设计布局 |

批量置入图片文件以及“按比例填充框架”和“框架适合内容”的用法。方法是：

1. 把大量图片置入工作界面（可以用拖曳的方法，也可以用[苹果键 + D]，也可以使用菜单命令：文件→置入）。在这个案例中，我们要置入75张图片，选择文件，然后单击置入。此时鼠标就变成了一个画笔形状，请不要单击（单击就会只置入首张图片，然后依次单击75次才能置入全部图形文件），应以拖曳的形式创建你的图形框。

2. 同时，按键盘上的上、下、左、右键添加或减少要置入的图片的行和列的数值，你会发现拖曳的区域出现了以虚线标示的矩形框。根据你要同时置入图片的数量来决定行和列，比方，你想置入一组共25张，以5乘以5的画廊式的布局；那你的行和列就可以都确定为5；按下键盘上的方向键以后释放鼠标，此时所有图片就都置入页面中了。

3. 置入图片后，是选择“按比例填充框架”还是“按比例填充内容”，可根据你的意图来选择。

4. 再单击“框架适合内容”。

5. 如果你一次要置入的图形数量较大，一个页面无法容纳怎么办？重复以上过程，只是在如上的25张图在第一个页面完成以后你会发现，鼠标仍然停留在画笔状态，且画笔的信息区域会提示你余下的图片数量，然后到下一个页面重复以上过程即可。

第3章 交互技术篇

之前我们已经了解了什么是DPS，也了解了InDesign的基本工作原理，现在，通过DPS的交互方式，可以实现多种有趣的阅读体验。

| 交互技术能做什么 |

比方，在一个讲蜜月旅游目的地的专辑里，你能听到用各种语言说“我爱你”；插入精彩的滑雪赛事视频报道，给用户更多的现场感；当你在杂志中看到喜欢的单品，可以上下左右前后全方位地查看商品细节，更可以直接单击链接，前往网页购买心仪的商品……这些不同于以往的精彩，赋予了数字出版物无限的生命力。

DPS的基本交互方法为8种，经过29个以上版本的发展，现在更加方便和丰富。通过这8种基本的交互方法，可以实现很多意想不到、令人惊喜的效果，另外，近期版本已经可以在可滚动框架或幻灯片（多状态对象）中嵌入交互式叠加了。

| 基本交互方法 |

根据你的设计策略和方法，根据你的内容，决定使用什么样的交互手段来实现交互功能。Adobe DPS工具提供8种交互方法以帮助你实现各种想法。这些方法在InDesign里的Folio Overlays面板上可以见到。

这8种基本的交互方法分别是：超链接、幻灯片、图像序列、音频和视频、全景图、Web内容、平移并缩放和可滚动框架。

| 安装工具 |

首先，我们要下载并安装DPS工具，在Adobe公司的官方网站有详尽而

* 本章节所有未特别标注的图片均由赵嘉老师提供，版权归赵嘉老师所有。

{ 基本工作流程 }



闲聊顶级镜头

[illegible]

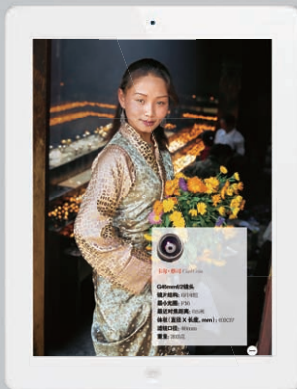
①使用 InDesign 进行基础设计



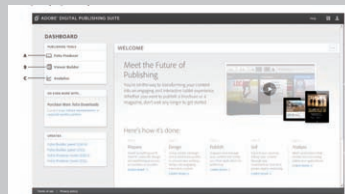
②使用 Folio Overlays 进行交互设计



③使用 Folio Builder 创建作品集



④使用AdobeContent Viewer预览



⑤使用Folio Producer发布



⑥提交给 Apple

审核通过上线就可以在App Store里看到啦

{ App Store搜索“云端创意”
或“Inspiration”，免费下载本书动态案例。}

| UPDATES/PROGRAMS | | |
|--|--------|-----------|
| Version 30.0.0 | | |
| Name | Size | Date |
| DPS Desktop Tools for InDesign CS6 - all languages | 81.0MB | 3/15/2014 |
| DPS Desktop Tools for InDesign CC - all languages | 77.2MB | 3/15/2014 |
| Version 29.0.0 | | |
| DPS Desktop Tools for InDesign CS6 - all languages | 80.9MB | 1/11/2014 |
| DPS Desktop Tools for InDesign CC - all languages | 77.1MB | 1/11/2014 |

清楚的指导，简单说来，需要安装桌面工具（Desktop），根据你的InDesign的版本来选择安装，在此我们以InDesign CS 6为例。访问Adobe公司官网，我们看到 DPS 的最新发布是2014年3月15日的V30版本。

安装完成以后，你会发现你的InDesign菜单的“窗口”下面多出了两个命令：Folio Builder 和 Folio Overlays。Folio Overlays 面板能帮助你实现交互效果，而Folio Builder面板则可以说是你上传完成的作品集的管理工具。

| 什么是交互式叠加 |

我们来理解一下什么是交互式叠加。

交互式叠加，就是在 InDesign 中使用 Folio Overlays 面板可创建和编辑的交互式对象。为什么交互式对象被称为叠加呢？那是在创建作品集（Folio）时，将根据文章的图像格式设置，将页面上的所有非交互式项目压缩为一个图像。

这里的“图像”可以是PDF、JPG或PNG。如果对放入文档中的交互式叠加进行蒙版或覆盖操作，则这些叠加将显示在作品集中布局的上方。对于一个叠加，只有另一个叠加可以对其进行蒙版操作。



叠加就是三个成组的图层像透明玻璃片儿一样放在一起

完成三个页面的静态设计



康永时 T3 摄影，富士 PCCP 摄影机，一名藏族青年在喜马拉雅山下梵净寺朝圣时留影。



富士 PCCP VHS100 (4000)，康永时 T3 摄影，富士 PCCP 摄影机，一名藏族青年在喜马拉雅山下梵净寺朝圣时留影。



Arno, Bannan 17-35mm 约 F2.8, 1/60 秒，通过镜头捕捉的瞬间，捕捉到藏族青年在喜马拉雅山下梵净寺朝圣时留影。

↑ 预览图：选中状态透明度为100%，未选中为25%

就像Photoshop中的图层，一层一层相互叠加。它们就像透明的玻璃片儿，图层就是一层一层的玻璃片，不同的玻璃片儿上加入不同的元素，而相互叠加，它可以叠加在非交互对象上方。

我们以右页的案例来简单说明什么是叠加：

首先，我们设计了三个页面，这三张图是赵嘉老师《兵书十二卷》中的几张图片，有分别的图注文字，在此案例中，我们想把这三张图及分别的图注用幻灯片叠加的方法放到一个页面上，再通过单击小图查看大图的方法来呈现。在预览图区域我们设定当前未选中的图透明度为25%，选中图为100%，给出一个明确的暗示，让用户自然而然地按习惯去浏览更多的图片和文字。

完成页面设计以后，我们把每个页面的所有设计元素成组〔苹果键 + G〕，放到第一个页面。为保证设计精准，在此案例中，我们按顺序将第二个页面成组以后，复制（原位粘贴）到第一页面，再将它放到组的集合中的最下面位置，快捷键〔苹果键 + Shift + [〕；同理，将第三个页面放到三个图层的最下面。

接下来，我们打开“窗口→交互→对象状态”面板：

确认三个组（三个页面的成组的设计元素）都被选中的状态下，单击“对象面板”右下角的第二个按钮：新建对象状态；

然后，你就会发现当前页面呈现的就是第一个页面的图文（称为“状态一”），单击“对象状态”面板上的“状态二”和“状态三”，可以看到被遮盖起来的其他状态。这就是叠加，就是“叠起来放在下面了，暂时看不到了”的意思。

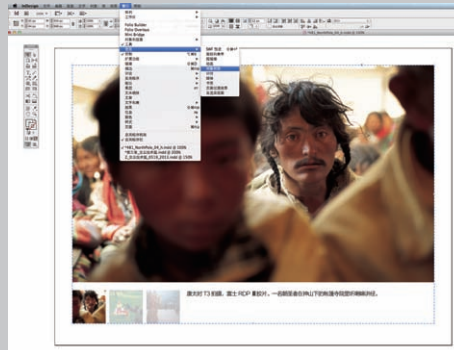
| 良好的工作习惯 |

规范命名文件是建议你要建立的一个良好工作习惯。在你完成一个专辑甚至整本杂志的设计以后，你的多对象状态会非常多，如果草率地不修改，只按系统默认的命名，在后期的上线文件里就会出现比较多的混乱（可能会有很多个“多状态4”），会导致错误的引用甚至其他你不想看到的状况。所以，每创建一个多状态，建议你按一定的规则重命名文件，比方，“专辑名称_页码_此页上第几张图”，良好的工作习惯会带给你更高的效率。

继续讲完这个案例：

创建完多状态叠加以后，接下来要想的问题就是如何控制多状态了。比

| 打开面板: 窗口→交互→对象状态 |



| 新建对象状态 |



点此查看其他
的对象状态

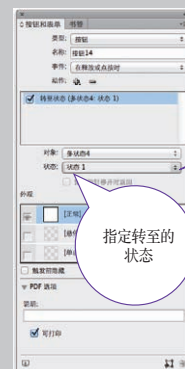
新建
对象状态

| 打开面板: 窗口→交互→按钮和表单 |



新建
透明矩形

将矩形
转为按钮
并为按钮添加
动作



指定转至的
状态

单击小三角
看对应的状态

较常用的办法就是单击预览图查看大图和文字。所以，我们需要建立功能按钮来控制。

先创建一个透明矩形，需要透明的原因是它是一个功能键，在视觉上它是不存在的。然后，打开“窗口——交互——按钮和表单”，将它转化为按钮，并为按钮添加动作至指定的对象状态。（见上页）剩下的两个按钮可以通过复制、粘贴已转换好的按钮，并在“按钮和表单——动作”里修改指字的对象状态来完成。

按钮转换成功，当你选中它的时候，会出现虚线线框以别于一般的矩形元素。在此案例中，分别为左下角的三个缩略图添加了功能按钮，然后我们就可以通过单击来控制阅读啦。

完成交互设计以后，我们可以直观地预览一下你的作品，在电脑上和在设备上都可以，当然在设备上更为直观，桌面预览程序有时无法真实地反映你作品的设置。找到你的数据线，用它把你的设备和电脑连接起来。在此案例中我们用数据线把iMac和iPad连接起来啦。（右页→_→）

你需要在App Store里下载一个预览程序（Adobe Content Viewer，以下简称ACV）到你的设备上，在此案例中，就是我们的iPad终端。

然后，确认在iPad上打开了这个程序，打开以后你会发现进入到了AVC的Library（库）里，在电脑上打开我们刚才做好的InDesign文件，打开Folio Overlays面板，单击右下角的“在桌面预览”或“在你的设备上预览”就可以准确地看到你刚才的成果啦。

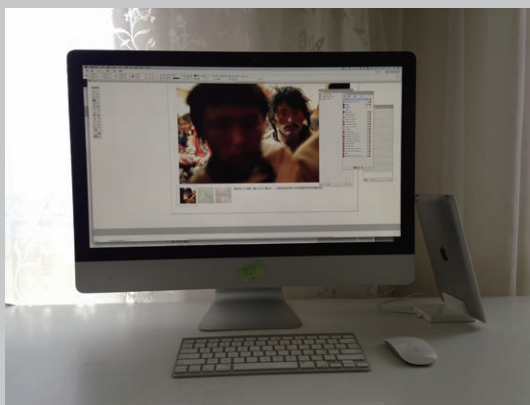
| 图层面板的用法 |

说到这里，我们要讲一讲图层这个面板在交互设计中的特别用法。大家知道在Photoshop里面图层是用得很多的，在InDesign里则用得相对较少。在我们的交互设计中，图层的特殊用法如下：

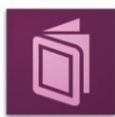
一、在图层面板上能迅速找到和选中在工作界面中较难选中的对象：首先，让我们来打开刚才工作文件的图层面板，你会发现刚才我们用到的所有设计元素都能在上面找到，选择你要编辑的元素，比方下图中的按钮16，然后在图层面板上单击鼠标右键，按需要选择“选择项目”或“选择并调整项目”，就能很方便地修改它啦；

二、一些比较复杂的交互需要有些元素位于元素A上方、元素B下方，

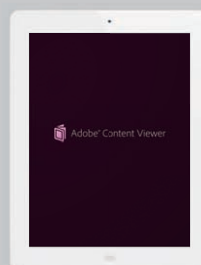
| 连接你的电脑和终端：预览作品 |



| 在iPad上安装预览程序：Adobe Content Viewer |



| 确认你的设备打开了程序 |



在你的设备上
预览作品

比在图片面板里修改图层上下的关系更为直观及准确。

三、建立良好的工作习惯：最好能把不同属性的元素放到一个图层里，如分为三个图层：Button（按钮）、Interactive（交互）和Layout（设计稿，主要是不参与交互的元素）。这在我们的交互设计中比较重要，因为如果一个页面的元素较多，到后期需要修改的时候，你可以去不同的图层找你所需要的对象；另外，也可以根据需求把整个图层锁定或隐藏。

| 创建叠加的方法 |

不同的叠加需要不同的创建方法，按工作原理可以分为两大类：

一、置入对象式叠加：

幻灯片、超链接、音频和视频、平移缩放以及可滚动框架这几种交互方法，可以通过在 InDesign 的文档中创建或置入对象，然后再使用 Folio Overlays 面板编辑内容来实现。

二、占位符式的叠加：

图像序列、全景图和Web内容叠加，要在InDesign中绘制矩形框架作为占位符，或放置一幅图像作为海报，然后选择它之后再使用 Folio Overlays 面板赋予它属性、制定并更改设置，才能实现这样的交互内容。

了解了创建叠加的方式之后，就可以开始来体验这8种交互方式了。

| 全景图 |

全景图是一种炫酷的交互效果，利用此功能可以给人一种身临其境的奇妙现场感。这里有一个比较有意思的事情是，它既可以展示外部空间，也可以展示内部空间。

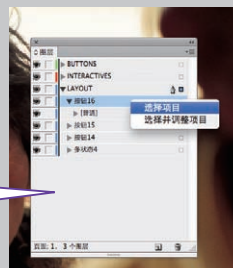
外部空间展示：大家在前往不熟悉的目的地之前可能都会先查一下路线，预览一下目的地是怎样的一个情况。如果你使用Google地图的街景模式，你会发现可以旋转并查看周围环境，还可以放大查看细节。DPS中的全景图交互就可以实现与之相似的功能。

内部空间展示：设想你为自己建造了一间个人展厅，用于展示你心仪的某一款相机、可以和它一起工作的镜头，以及用它拍摄出来的作品。当你单击进入的时候，就如同站在一个房间内环顾四周，你可以轻轻用手指旋转查

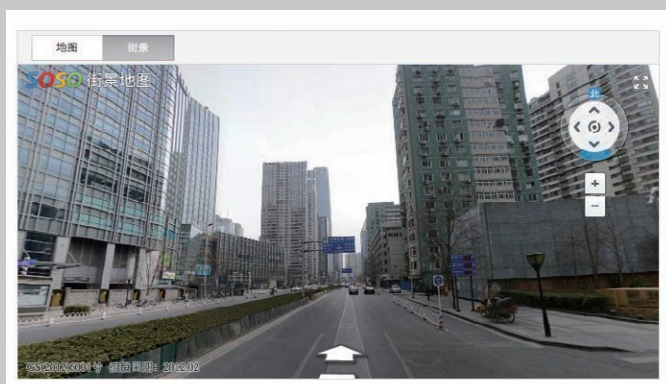
| 图层在交互设计中的特殊用法 |



Apple App Store 搜索
“云端创意”或“Inspiration”
免费下载本书动态案例。



| 全景图可以实现有如街景地图似的环境效果 |



看上、下、左、右、前、后，并局部放大查看细节，是不是一件很有趣的事情呢。

全景图叠加的基本工作原理是有如内建了一个立方体的空间，然后通过定义上、下、左、右、前、后6个面的图片来展示这个空间。创建全景图的前提是需要得到必要的图片，必要的图片一共需要6张，这些图片就代表着立方体内的6个内侧，就像一个立方体展开的样子。如果利用全景摄影的方法拍摄了全景图照片，那么，需要利用其他软件将这些图片转换成6幅图片。通常拍摄好的全景图通过软件都能自动转换为6幅图片。

我们利用全景图这种交互方式，可以做很多事情。比如旅行类的杂志，它在介绍某个酒店的房间时，若是平面杂志，就是一张精美的照片，只能让读者以一个固定的视角去观看；而在数字出版物中，可以通过DPS实现全景图的展示，让读者在“房间内”自由地查看。相较于过去固定的视角，体验要好很多，并且更为接近真实感受。

全景图的功能需要相应图片的配合才能够实现，因此，需要利用其他软件例如 Photoshop 或者一些全景图软件来将1张全景图转换成6张图片，并且按照顺序排列和命名，就能顺利实现。

1. 创建全景图的源资源，然后放在文件夹中。图片不宜过大，并一定要是等比例的图片，比方 1500×1500 （像素）。高分辨率图像还能够放大得更清晰，当然也会占用更多的空间。

2. 在此案例中为了把方法讲得更清楚，我们使用矢量图的方法来进行，首先我们准备6张图，分别是不同的颜色和1~6的编号。

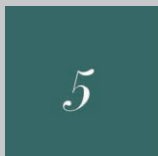
3. 新建一个 1024×768 （像素）的文件，画一个黄色圆形，在此处这个圆形是一个占位符，也可以被视为是一个触发按钮，所以它的颜色和大小跟全景图资源文件的大小没有关系。

4. 在这个黄色圆形上输入“Tap”文字以简单美化页面。

5. 选中黄色圆形色块，在Folio Overlays面板中，单击“载入图像”，找到刚才创建好的有6张按顺序编好号的图像文件夹，然后单击“打开”。如果需要，还可以调整占位符框架大小以适合排版的布局。

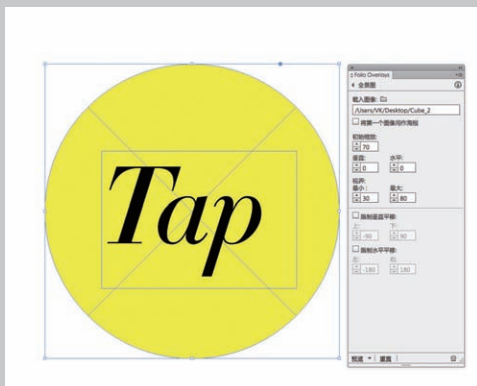
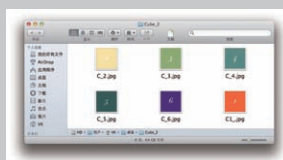
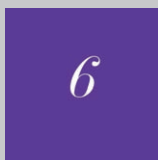
6. 在Folio Overlays面板中进行如下设置。

- （1）将第一个图像用作海报：如果勾选了此选项，则进入全景之前的画面将会是编号为1的图片会呈现在此占位符内，此选项为默认选项，但为了设计精准美观，不建议使用此选项；

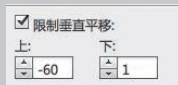


创建全景图所需要的图片

根据你的需要创建所需要的全景图片。
1、2、3、4分别代表前、后、左、右的视角，5、6则代表了上、下的视角。只要基于这个原则去准备图片素材就能创建全景效果。



限制垂直/水平平移的参数设置



全景图预览效果



进入全景之前——第一张图片是进入全景效果的第一画面——上、下、左、右、前、后旋转查看特效

(2) 初始缩放: 设定初始图像的放大程度, 其允许的值是30~80, 简单地说, 值越小, 初始画面的图片会显得离你的眼睛更近; 值越大, 越有一点儿距离感。多试试能让你设置一个比较适合你的情况的值, 其默认值是70。

(3) 垂直/水平: 设定此参数确认进入全景模式的第一画面角度, 垂直方向完全向上倾斜为-90°, 完全向下倾斜为90°; 同理水平方向完全向左偏移为-180°, 完全向右偏移此为180°;

(4) 视界: 设置最大、最小值可以防止用户放大和缩小的程度超出你的期望。默认是最小30°, 最大80°;

(5) 限制垂直平移: 出于一些特殊的设计意图, 你可能不希望用户在垂直方向平移图片; 或只允许小幅度的平移, 可以通过设置这个参数的方法来控制, 比方只允许向顶部倾斜2/3, 则勾选“限制垂直平移”, 并指定-60°。指定60°仅允许向底部倾斜2/3。使用较小的值(如1°)可防止垂直平移。当然, 你也可以选择向上-60°, 向下1°, 一切参数都由你的设计意图来决定。多试试会找到自己想要的效果。

(6) 限制水平平移: 同理, 如果只想允许向左和向右平移2/3, 则选择“限制水平平移”, 并指定-120°表示左移, 指定120°表示右移。

| 超 链 接 |

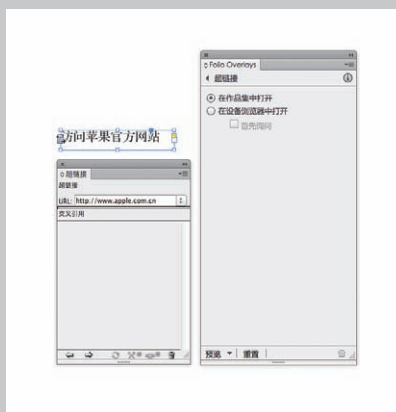
超链接是一个非常有趣的交互方式。超链接本质上是从一个网页指向一个目标的连接关系。这个目标可以是另一个网页, 也可以是相同网页上的不同位置, 还可以是一张图片、一个电子邮件地址、一个文件甚至是一款应用程序。

在DPS中, 超链接可以任意指向你所想要定义的地址, 可以指向数字出版物的某一页, 也可以在数字出版物中或者通过外部浏览器程序来打开网页, 还可以通过超链接打开另一个程序, 比如能拨打电话, 比如打开地图定位、打开相机拍摄等一系列的功能。

利用超链接不仅能丰富数字出版物的信息量, 还能增加数字出版物的趣味性, 更能体现出DPS在交互设计上的方便之处。

创建超链接的方法有两种, 一种是使用按钮创建超链接, 另一种则是通过Folio Overlays面板。可以在“可滚动框架”和“幻灯片”中使用这两种方法来创建它, 使当前页面可以跳转到作品集中其他页面或转至网页及其他外

首先打开“窗口→交互→超链接”输入网址，
然后打开Folio Overlays面板设置选项



在作品集中打开超链接



部程序。一般来说，在文本中创建超链接比较适合在Folio Overlays面板上创建，而跳转及其他效果还是把属性赋予按钮比较好，这样更稳定，不容易造成链接中断。

接下来，我们就来做一个简单的文本超链接。

1. 输入“访问苹果中国官网”；
2. 打开“窗口→交互→超链接”；
3. 在超链接面板上的URL一栏输入网址：www.apple.com.cn；

4. 在Folio Overlays面板上设置属性：选择“在作品集中打开”还是“在设备浏览器中打开”，通常选择前者用户体验会比较好。如果选择了后者，试想用户正津津有味地看着我们的杂志，单击这个按钮以后会打开Safari，跳转到你设置好的网址——离开了我们的应用程序，有些用户可能就忘记了之前正在阅读，然后就忘记了返回来继续，这应该不是我们想要的结果；

然后，我们来做一个按钮超链接：

1. 新建一个圆角矩形；
2. 设置颜色为黄色；
3. 输入“华夏地理”，设置字体字号；
4. 选择矩形，打开“窗口→交互→按钮和表单”；
5. 单击动作旁边的加号；
6. 在URL面板上输入网址（华夏地理的App Store下载地址）。

同样，在你的iPad上预览，单击黄色色块，你的设备就会自动跳转到App Store去下载最新的《华夏地理》iPad杂志了。

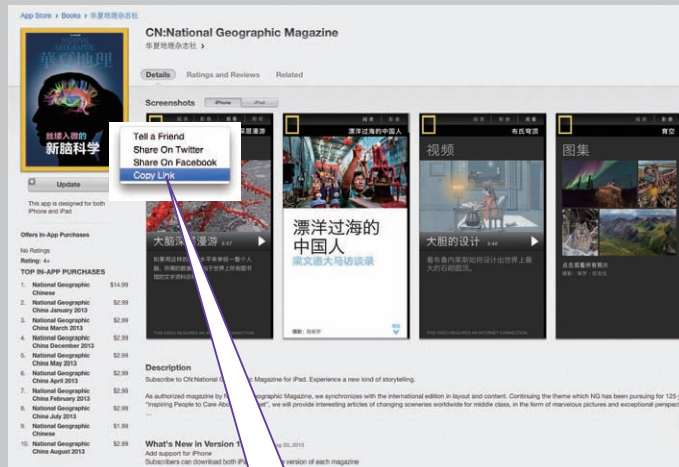
超链接能做的事还有很多，以上是基本的使用方法，在后面的章节里面我们还会讲到超链接的一些高级应用。

| 幻 灯 片 |

幻灯片是什么？

记得小时候在学校，老师有时候会使用一台仪器来辅助教学。这个仪器带有一个很亮的灯泡、一面透镜和反光镜，把一张张像正片一样的底片放在这台仪器上，并且通过透镜放大在墙上的幕布上。这个在小时候的印象中很

| 从 Copy Link 复制下载地址 |



单击此处复制下载地址

<https://itunes.apple.com/us/app/cn-national-geographic-magazine/id618871234?mt=8>

| 打开“窗口→交互→按钮和表单”添加动作 |



神奇的东西就叫作幻灯片。

现在作为展示或者一种交互方式，幻灯片的影子无处不在。比较常用的软件有 Mac 系统的 Keynote 和 Microsoft 的 PowerPoint。幻灯片也是最常见的一种图片展示方式。基本上所有的浏览图片的程序都拥有“自动播放幻灯片”这个功能。

因此，幻灯片再好理解不过了，它就是图片一张张展示的一个过程。

幻灯片能做什么？

幻灯片看似简单，但它在DPS中却发挥着很大的作用。幻灯片叠加这种交互方式可以带来很多的视觉效果和交互感受。简单地说可以自动播放一组图片，然后在添加交互之后可以呈现出多种状态，可以通过手指的点触控制图片的展示方式。

比如，单击一张缩略图放大查看大图，这就是幻灯片的两种状态。第一个状态是小图时的状态，单击之后变换为大图，这是第二个状态；再比如，多个状态、多个缩略图排列在同一版面上，单击任意一张缩略图都能查看大图或者弹出一串文字等，这些都是幻灯片的不同状态。

幻灯片还可以通过它的自动播放形成一些特殊的动态效果，这也正是因为幻灯片的渐变效果，再通过时间的控制，才让画面有动画的感觉。比如一张图片，给它的四周制作一个发光的边缘，并且通过幻灯片的自动播放，让图片四周的发光边缘时亮时暗，这样就如同图片四周在闪着光。这些简单的动态效果都是可以通过幻灯片来实现的。

总之，你希望之前一个状态和之后一个状态有所联系，就用幻灯片叠加这个交互吧。

如何制作幻灯片？

幻灯片的制作需要一个比较清晰的逻辑思路，因为它是由不同的状态来组成的。因此，在每一个状态下，都要清楚在这个状态里有哪些元素。在这里，图层的概念就需要理解得更深入，才能更好地来制作幻灯片叠加。

首先，使用“对象状态”面板创建一组用于幻灯片的图像。每个状态（即幻灯片）可包含多个对象。例如，如果希望每幅图像上都显示不同的文本框架，则将图像和文本框架合并到同一状态上。幻灯片状态支持除幻灯片外的任何交互式叠加。

| 文图准备、完善细节 |



图片

注解：
照片参数及
使用的镜头



徕卡 Leica
G16mmf/8镜头
镜片结构: 5片3组
光圈: 只有F8
最近对焦距离: 0.3米
体积(直径X长度, mm): 56X15
滤镜口径: 46mm
重量: 203克

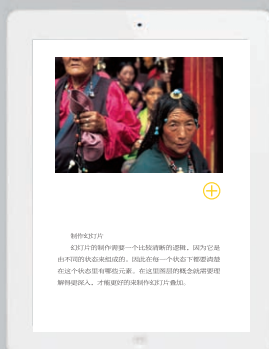
| 状态一: 图片 + “更多信息”按钮 |



| 状态二: 图片 + “更多信息”按钮 |



| 交互设计思路: 图片上面放“更多信息的按钮, 单击出现注解” |



一个状态就相当于一个组，这个组里面什么都可以有，文字、图片、文本框等这些元素都可以加入进来，而单击进入下一个状态之后，就进入了新的一个组，这个组里同样可以有文字、图片、文本框等这些元素。

现在我们来做一个最简单的实例：

前页右下的案例是赵嘉老师拍的一张精美图片，我们要做一个简单的交互设计，就是单击出现关于这张图片所使用的镜头和其他相关的相机参数。初始状态是希望只有图片和表示“更多信息”的加号按钮，单击之后出现相应的镜头照片和其他参数文字，看完注解以后再关闭返回。

所以，我们需要做两个状态，状态一是图片和“更多信息”的加号按钮，状态二是图片+注解图文。下面我们就来讲解一下如何实现：

1. 制作“更多信息”的加号按钮。在实际工作中，开始一本杂志的设计，最前期的工作就是设计指南页面，所谓指南页面就是指导用户如何使用这本数字出版物的说明。在此，我们先只简单地设计“更多信息”和“关闭返回”两个按钮，如右页所示。

2. 新建 768×1024 的数码发布文件，置入图片。

3. 置入文字如前页左下所示。

4. 制作状态一：精细调整设计，将图片和按钮成组；此处我们说的按钮，有别于我们通常使用的功能按钮，功能按钮之后我们会详细地讲到。为了方便设计，我们把功能按钮和设计按钮分开来制作。这样一是为了设计上调整方便，比方，改颜色、加阴影这样的修改；另一方面也是因为，我们的功能按钮通常需要做得比较大，这是考虑到用户体验，如果热区做得过小，用户单击就会比较困难。

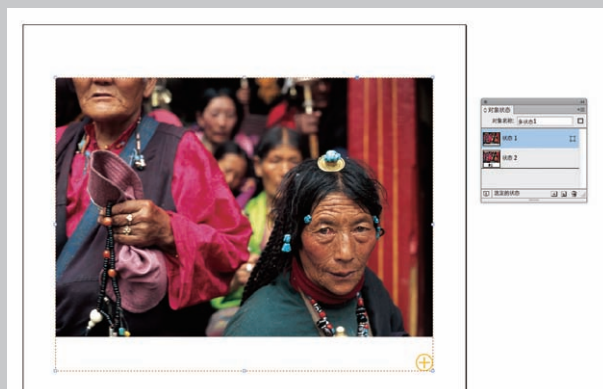
5. 制作状态二：为了精确，通常我们会将状态一的元素复制，然后原位粘贴到下一页面，再作修改。此处我们把图片复制到下一页面，然后删除“更多信息”按钮，以“关闭返回”按钮替代，这两个按钮的位置要一致；把镜头的小图和注解文字置入，并精细调整，将所有元素成组；这里要记住一点，如果忘记了成组，未成组元素将会被识别为其他的状态。

6. 把状态二的整组元素复制到第一页原位粘贴，然后置于下面一层。

7. 打开“窗口→交互→对象状态”。

8. 同时选中两组元素，新建对象状态。

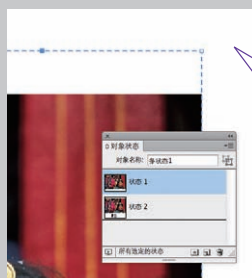
好了，我们的两个对象状态就建立好了，下面我们来接着说如何控制。



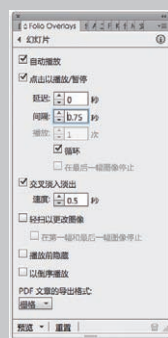
状态一：图片 + “更多信息”按钮



状态二：图片 + “更多信息”按钮



多状态对象
创建成功，
边缘会出现
虚线



Folio Overlays 面板上的设置

现在，我们已经在对象状态面板上建好了一个多状态对象，如果建立成功，你会发现多状态对象的边缘呈现出虚线的样子，单击对象状态面板上的这个多状态，就能看到各状态是什么样子。接下来，我们打开Folio Overlays面板，在此面板上设置参数，就能创建各种各样的效果。

在此案例中，如果单击自动播放，在载入页面的同时，就会开始循环播放两个多对象状态的切换；自动播放通常适用于一些画廊式的设计。如果需要用户参与控制，就需要加入功能按钮。

1. 创建透明矩形；
2. 放置到多对象状态“更多信息”按钮的位置；
3. 打开“窗口→交互→按钮和表单”；

4. 单击“动作”旁边的加号，选择“转至下一状态”（动作选择“转至下一状态”是因为我们的“更多信息”和“关闭返回”在同一位置，如果不是这样的设置，则需要选择“转至状态”，然后指定某一个多对象状态或某一个状态。[转至状态意味着转向一个指定的对象状态](#)）。

在设备上测试，你会发现这样就已经完成了一个简单的幻灯片交互叠加。这是最基本的幻灯片思路，如果掌握了它的基本工作方法，可以衍生、演绎出各种各样奇妙的效果。幻灯片是使用得最多的交互方法，也是最强大的交互方法之一。

下面我们详细地来讲解一下幻灯片在Folio Overlays面板上的各种设置。

自动播放 用户打开页面时，就开始自动播放幻灯片。

单击以播放/暂停 通过单击，播放或暂停自动运行的幻灯片。此选项用于非控制型的交互设计，搭配“自动播放”使用，以备用户有可能想对其中的一个状态内容有仔细阅读的需求。

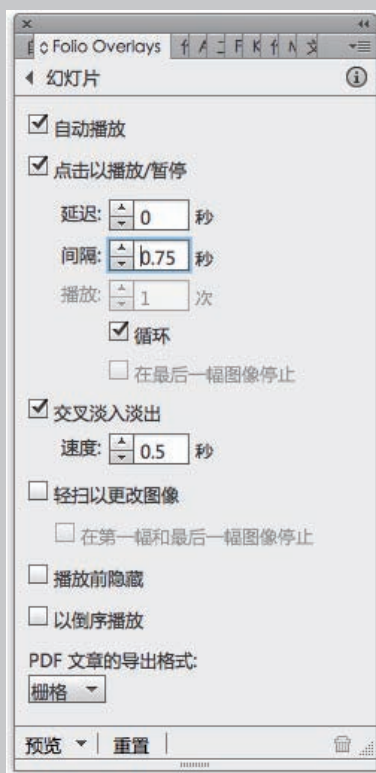
延迟 指定载入页面与开始播放幻灯片之间停留的时间。支持0至60秒之间的数值，在一些需要特殊设置的案例里，“延迟”会帮助你进行非常有趣的设置，在后面的“创意方法篇”中我们会讲到这样的案例。

间隔 间隔的数值决定显示每张幻灯片的持续时间。

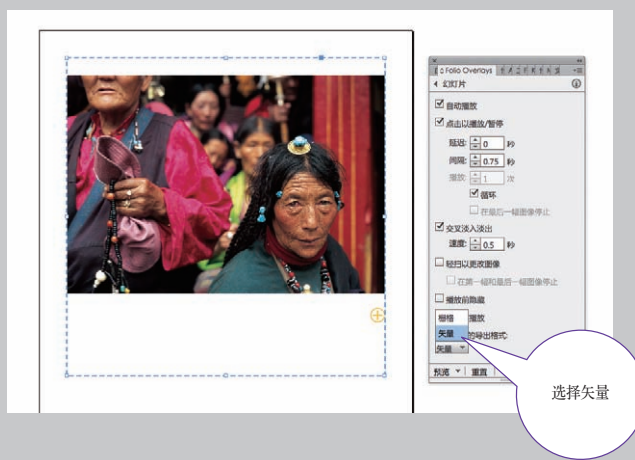
播放次数 可指定幻灯片放映的次数。如果选择“循环”，则此选项将无效。

循环 可连续放映幻灯片，双击幻灯片返回或翻页则自动停止。

| 幻灯片在Folio Overlays面板上的各种设置 |



| PDF选项：选择矢量能更好地在高清设备上呈现 |



在最后一幅图像停止 选择此选项将在幻灯片放映的最后一幅（而不是第一幅）图像上停止。

交叉淡入淡出 选择此设置后，转入下一张幻灯片时可提供淡入淡出的过渡效果。默认值为 0.5 秒。可指定 0.125 秒至 60 秒之间的值。

轻扫以更改图像 启用此设置后用户可通过轻扫（而不是单击），在幻灯片之间切换。有时用此功能会有意想不到的奇妙效果，后面我们会讲到。

在第一幅 | 最后一幅图像停止 当前进至最后一张幻灯片或后退至第一张幻灯片时，由此设置决定幻灯片停止放映还是继续放映。此选项仅对轻扫起作用。

播放前隐藏 选择此项，在用户单击按钮之前，幻灯片将保持隐藏。

倒序放映 启用此项后，幻灯片放映将以颠倒的顺序播放图像。

最后要说一下的是PDF选项。如果你同时为HD设备（如分辨率为 1024×768 （像素）的iPad、iPad Mini）以及SD设备（如分辨率为 1536×2048 （像素）的New iPad及更高版本）创建单个作品集时，选择矢量将会使文件能在更高清晰程度的设备上有更好的呈现。

| 音频和视频 |

如果只是像看默片一样观看数字出版物，即使交互做得再有趣，也未免觉得缺少点什么。伴随声音、动画等听觉、视觉感受，这样的数字出版物会更加立体和缤纷。

在DPS的交互叠加中，可以添加音频和视频，让你的交互设计更加有趣和丰富。

音频和视频能做什么？

音频和视频在数字出版物中具体可以做什么呢？其实，只要想出现声音和画面的地方都可以添加音频和视频。单击按钮时发出音效，比方，北极熊的呐喊、非洲狮子的哮叫等。进入一个新的页面时播放的背景音乐，可以是海浪、小鸟的叫声，或者是用户所希望的听到文章作者朗读这篇文章，可以将录音作为一个音频文件插入页面；而视频则更能体现出数字出版物的优

音频能做什么



单击试听
不同动物
鸣叫



从事创意及新媒体领域工作，十四年设计行业经验，七年时尚类杂志设计经验，三年新媒体设计管理经验。服务于知名传媒

机构，任职创意副总监。主要工作：iOS数字出版产品的视觉设计、交互设计、UI设计、动画设计的质量控制和指导；重视用户体验，勇于尝试各种思路；对技术感兴趣、对艺术有激情；喜欢研究 iOS 应用、喜欢数码产品、喜欢新媒体行业；致力于将艺术和技术完美结合。

单击聆听作者
关于新媒体的
观点看法

海边大片
可以插入海
浪声音作为
背景音乐

{ App Store搜索
“云端创意”或“Inspiration”，
免费下载查看本书动态案例。}

可以插入旧式
电话铃声，
配合专辑内容
增加阅读趣味



点。因为在传统的纸质媒体上是无法实现动态效果的，而数字出版物则能够很好地发挥自己的优势。在一篇文章中添加一段视频，能够更好地对内容进行多方面的诠释。

视频不仅仅是传统的视频，即用摄像机或者照相机拍摄下来的一段视频素材经过剪辑成为一个创意短片；视频也可以是一段动画，或者是叠加的一个特效，这样数字出版物就更加有趣了。

数字出版物除了它本身具备的交互性能之外，还拥有这些传统所无法表达的特性，因此，大大增加了杂志内容表达的丰富性。

如何制作音频和视频？

在置入音频和视频之前，首先要知道它们所支持的格式。

音频支持主流的MP3格式，视频文件则使用MP4格式（H.264编码）。

其他视频格式可以使用Adobe Media Encoder或者其他的第三方工具将视频格式转换，重新编码为MP4文件。

置入音频：

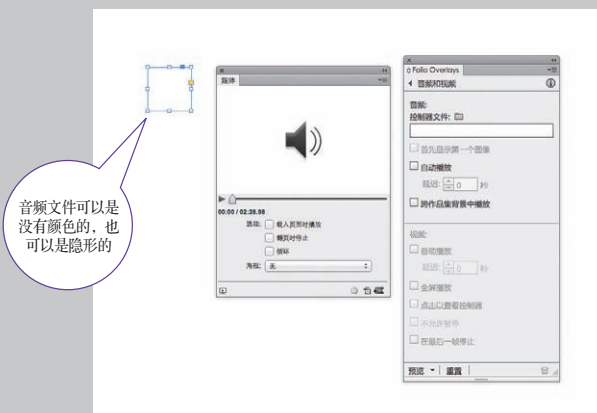
1. 新建文件，这次我们新建一个iPhone 5的尺寸：640×1136；
2. 选择“文件→置入”，置入的文件会是一个60×60的矩形架；
3. 选择想要置入的音频文件；
4. 将手机跟电脑连接，试听你刚刚置入的音频文件，你会发现在你的界面中，音频文件如果没有指定海报是完全看不见的。

修改“媒体”面板上的选项：

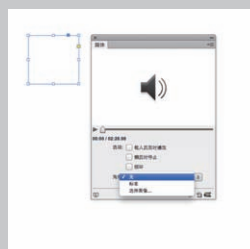
1. 载入页面播放：背景音乐使用这个选项比较好；
2. 翻页时停止：如果勾选即表明离开这个页面（如果是竖行的版式设计则就是离开这个专辑），背景音乐就停止播放；如果不勾选，则可以一直播放，直到播完全部音频文件为止；
3. 在没有勾选“翻页时停止”选项的基础上如果再勾选“循环”，就意味着除非你离开整个数字出版物，退出这款应用程序，它会一直播放。什么时候会做这样的选择呢？一般整本数字出版物风格高度统一，比方主题是瑜伽，背景音乐是比较优美柔和的轻音乐的前提下。

以上选项都建立在自动播放（不设置按钮控制）的基础上；也就是说选

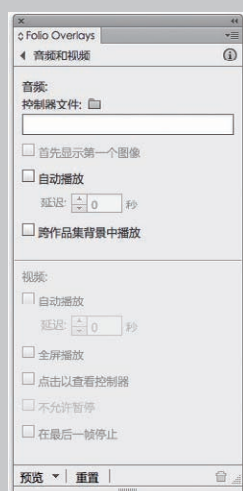
置入音频：设置



海报：无



海报：标准



App Store搜索
“云端创意”或扫描二维码
免费下载本书动态案例。



了1才可以选择2或者2+3;

4. 海报：为你的音频文件添加海报：此处有3个选项，分别是无（不用海报，隐形音频文件）、标准（系统默认的小喇叭状）以及通过文件指定海报（找到你想要用来做海报的图片，然后指定它）。

设置完媒体面板上的音频选项，我们打开Folio Overlays面板，看看还有什么选项。在这个面板上，还有一个值得一提的选项就是“跨作品集背景中播放”，这个和我们前面介绍的在“媒体”面板上勾选“循环”有所不同的是，如果要关闭掉这个选项，必须把导航打开，然后，在右上角单击“停止播放”按钮（阅读杂志时单击页面任何地方，导航栏都会浮现）。

置入视频

1. 新建文件，文件→置入→视频；
2. 打开Folio Overlays面板，选择“全屏播放”；
3. 选此选项以后其他选项都不可选了，用户观看视频时，在设备（iPad或iPhone）未锁定旋转的前提下，旋转设备可以在水平放置的屏幕上全屏观看视频；
4. 在你的iPad上测试视频效果。

为了得到最好的观看效果，通常我们都会选择“全屏播放”。另外，还有一种视频，因为只是作为花絮的形式放到页面，没有必要全屏播放，就可以不勾选此选项。

TIPS：双击设备上的“Home”键，将显示所有在后台运行的应用程序，向右滑动显示最左侧的“锁定旋转”按钮，可以打开/关闭锁定旋转。如果你想侧躺着使用手机，能够防止因为重力感应而产生的自动旋转。

视频的应用有两种分类，一种是拍摄类，比方对赵嘉老师的一段采访，用户可以在视频中更多地看到赵老师的风采；一种是创意类的动画视频，一段有趣的创意视频有点儿像一集电视剧的片头，把文章的主要内容和主要想法用图形化和动态的方式精彩呈现。

关于视频的大小：视频文件的最大分辨率是1920×1080，但这样的文件通常会体积较大，所以不建议使用过大的视频。建议使用优化的选项，就是

单击页面，浮现导航，单击“停止播放”按钮



单击
“停止播放”
按钮

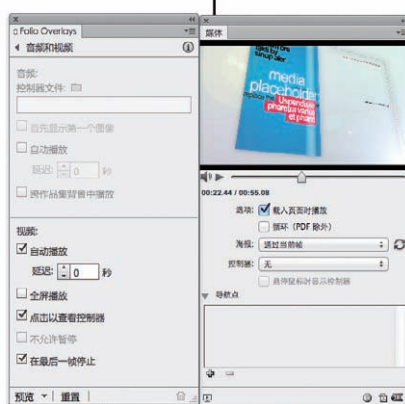
视频：全屏播放



视频：在指定范围内播放，通过当前帧指定海报



指定海报



在文件大小和质量之间取得一个平衡，可以通过测试来取得一个经验值，在什么样尺寸的终端上置入什么样的尺寸的视频，以及每分钟的大小可以考虑设置在10~12MB。

| 图 像 序 列 |

什么是图像序列?

图像序列跟全景图从效果上来说，有一点儿相似，所以，它们很容易被混淆起来，两者有共通性，尤其是360°全方位查看内部细节的时候，全景图和图像叠加的方法都可以用。两者之间最大的区别是全景图从方法上来讲是建立在立方体的6个内立面的基础上进行的变幻，所以，比起图像序列来说要有一些局限。就表现手法来说，图像序列来得更为细腻；就效果来说，图像序列也更为精彩，可能性更多一些。

图像序列的工作方法属于占位符种类，就是通过置入一个占位符（比方一个矩形），然后再定义给这个占位符一个属性，在图像序列叠加中，这些属性被赋予了一组图片。通过这个属性可以在你的终端（比方你的iPad）上产生将物体3D旋转、渐隐、渐显等一系列效果。

图像序列能做什么？在后面的章节里面我们会详细说，这一章我们主要是讲交互技术，所以先简单地讲讲它的三个基本用法：

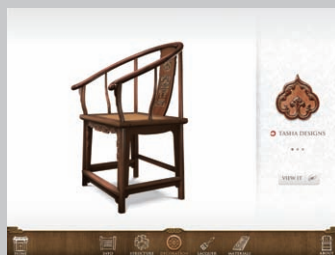
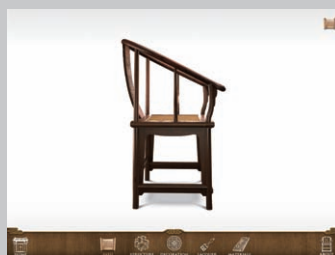
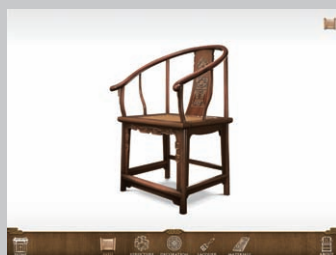
1. 可以使对象3D旋转；
2. 可以使对象结构分解；
3. 可以生成比幻灯片更细腻的小动画使页面更为生动。

如何制作图像序列?

在制作前，首先要注意一些问题，这样才能让DPS更好地执行你的想法和得到更好的效果。

1. 使用名称相同并含有升序后缀的PNG或JPG图像文件，如Music_001.jpg、Music_002.jpg，直到Music_050；另外，使用PNG文件会比JPG文件体积大，当你的设计需要这组图片透明的时候才使用PNG文件。
2. 使用精确的图像尺寸，就是说占位符的尺寸是多少，准备的图片就

| 手指滑动屏幕可使物品分解结构：付费应用程序Traditional Furniture |



| 比方，这款优秀的应用程序可以将明代家具用3D软件制作出立体结构，建好立体模型以后，从完整的形态到立体解构，并拆分为各个部分的过态过程。将此过程制作为动画，然后输出为一组图片，用户使用手势即可解构或重组家具，可以仔细观察家具的各个部分结构。此图出自付费应用程序：Traditional Furniture，售价3.99美金 |

是多大的尺寸，比方如果占位符是 400×600 （像素）的尺寸，图片却是 600×600 （像素）的尺寸，就会出现你不想看到的结果。

3. 为了使过渡效果更为平滑、细腻，这组图片至少需要30张。理论上可以理解图片越多，效果越好，但是考虑到文件大小，就需要在“效果好”和“文件小”之间取得一个平衡。

下面我们就制作一个简单的案例来讲解一下图像序列是如何工作的：

1. 新建文件： 640×1136 ；
2. 创建一个 500×500 的矩形框架；
3. 置入之前你准备好的一组图片，在此案例中，我们准备了一组球状的3D旋转序列图，想要的效果是球体沿Z轴方向旋转；
4. 将手机和电脑连接，在手机的AVC上预览你的作品，使用手指旋转对象，就能看到一个小球在你的手机屏幕上旋转啦。

到这儿，我们的图像序列叠加就做好啦。在后面的章节里，我们将进一步讲到用它可以实现的各种精彩的案例。

| 可滚动框架 |

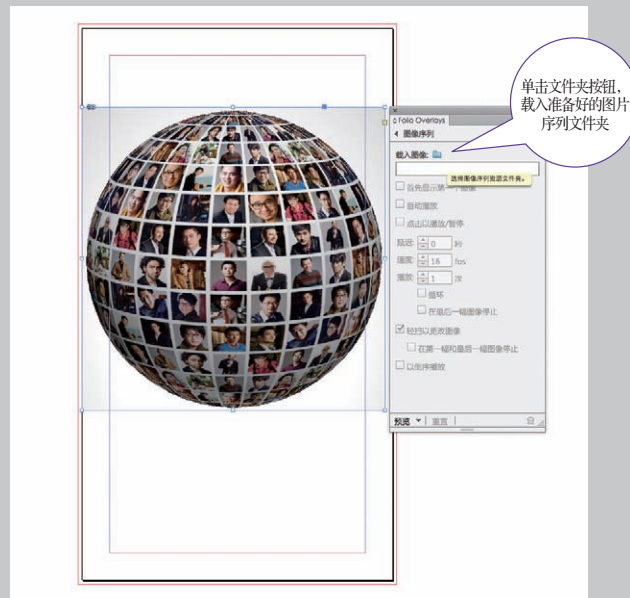
可滚动框架是什么？

如果一篇文章的文字很长，在传统媒体上想要展示全部内容，必须使用大量的篇幅来实现；而在数字出版物中，通过交互设计，可以不需要更多的页面就能更好地呈现。

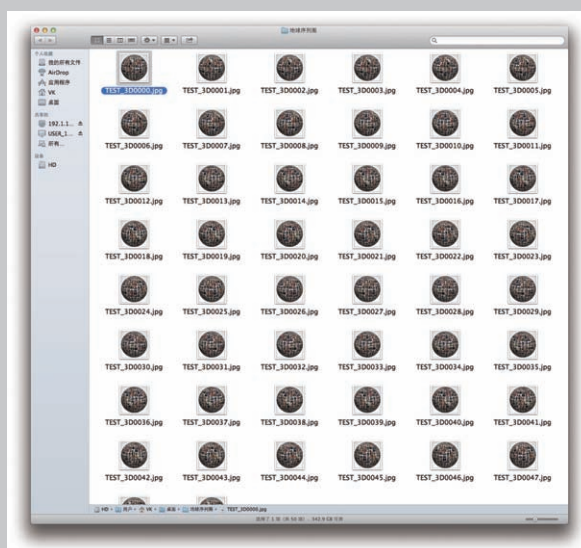
在一个固定的区域里，用户通过滚动可以查看更多内容，这就是可滚动框架的交互叠加。

可滚动框架能做什么？

可滚动框架就是为了在已有一些固定元素存在于版面上，但是还需要长篇的文章来说明时使用的，这样可以滚动浏览更多内容。比如一个相机的展示图，但是需要很长的文字来说明它，那么就可以用可滚动框架来将长文字放在这个框架内，在不翻页的情况下，既能一直看着相机在版面上，又能够浏览很长的说明文字。



| 之前准备好的一组升序的图片文件，制作方法我们将在第 5 章中详细讲述 |



如何创建可滚动框架？

下面我们来说说怎么创建可滚动框架：

1. 新建一个 640×1136 （像素）的文件；
2. 设计页面，在此页面上，文字区域并不太大，而我们要在这个区域内放下更多的内容；
3. 选择“矩形框架工具”，在页面上画出文字滚动区域：尺寸为 358×308 （像素）；
4. 文字确认字体、字号后，拖曳文本框架。需要确认两点：文本框架的宽度与上述矩形框架的宽度一致，在此案例中宽度为358（像素），并确认文本框架无流溢文本（如果有流溢文本的话，文本框架右下角会出现红色的小标识警告）；
5. 将工具换为“选择工具”，选中文本框架，剪切（或复制）；
6. 选择 358×308 （像素）的矩形框架，右键选择“贴入内部”；
7. 在Folio Overlays面板上设置（见右页）。

这样就可以在设备上预览你的可滚动框架啦。

这个只是可滚动框架的一般用法，另外，可滚动的内容可以是纯文字，也可以是图片，还可以是文图组合。这里我们先讲方法，在后面的第5章中，我们还会讲到它的更多有趣的用法。

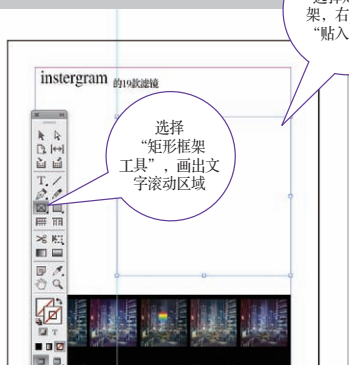
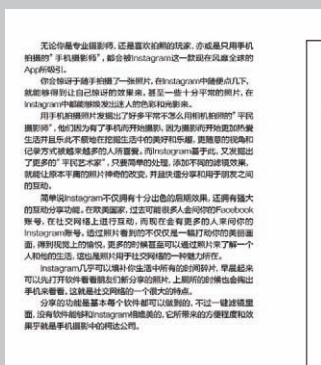
| 平移和缩放 |

顾名思义，平移和缩放是很好理解的，它和可滚动框架有点儿像，可以在较小的区域显示一张比较大的图片，在此区域内还可以平滑地移动和放大、缩小图像。

平移缩放能做什么？

举个简单的例子：中国古代很多国画都是很长的画卷，这种意境的存在是有它的意义的。在制作数字出版物的时候，屏幕确实有它的大小限制，如果把整幅很长的画卷都放在屏幕上，未免太小了一点儿。比如，清明上河图这样的长画卷，若是这样放置基本上就小到无法看清其内容了，这个时候使用平移缩放就十分合适，滑动着可以浏览整个画卷，查看其细节。

设计好版面，参考线区域是我们放下更多文字的范围



复制文本框，确认工具是“选择工具”的前提下，选择矩形框架，右键选择“贴入内部”

滚动方向：垂直；滚动指示条：可勾选隐藏；初始内容位置：通常选择左上

另外，地图也比较适合使用此功能，比方伦敦地铁线路图，放大查看可以了解所有细节。不过，使用这个功能需要注意以下几点：

1. 占位符要小于原图，长和宽要小于原图，或者是长或宽要小于原图，否则就没办法放大和移动了。
2. 限制放大比例：最大比例限制在100%，因为过分地放大图片会使图像失真，细节模糊，使数字出版物的品质降低。
3. 视图区域现在必须是矩形，还不能支持圆形或其他特殊一点的形状。
4. 建议使用RGB/JPG图片，图片最好小于2000×2000（像素）；不支持透明，所以，也不建议使用PNG图片，因为相较而言，JPG图片比PNG图片要小。

现在我们来做一个简单的案例：

1. 新建文件：640×1136（像素）；
2. 置入图片：London地铁图，这张图的原图尺寸是1600×1000（像素）；
3. 打开Folio Overlays面板，选择“打开”；
4. 在设备上测试，平移缩放叠加在桌面端是不能看到结果的，因为鼠标无法支持手指开合放大功能。

好啦，我们的平移缩放叠加就做好啦～

| Web内容 |

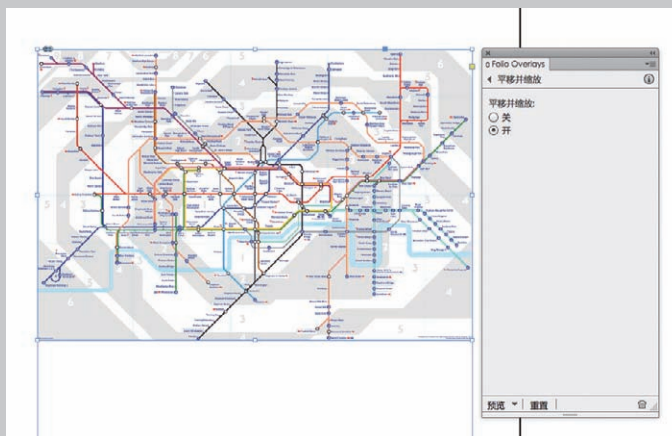
什么是Web内容？

Web内容是一个功能非常强大的叠加方式，它有点儿像打开了一个窗口，通过它可以实现以上7种功能之外的很多特效。

Web内容能做什么？

在数字出版物里可以置入网页这个功能，它看起来不是很起眼，但却可以做很多事情。就好像打开了通往自由世界的窗户，在这里通过艺术加技术的手段，可以让很多让人心动和尖叫的创意得到实现。

| 平移并缩放能更清楚地查看细节 |



| Web内容叠加：填入URL地址、勾选必要的选项 |



从分类上来讲，有指定Web URI和本地HTML文件两种方式，前者就是实时引用网页的内容，需要WIFI环境支持，即需要连接到互联网。

下面我们来做一个简单的Web内容叠加：

1. 新建文件：640×1136（像素）；
2. 创建一个600×600（像素）的矩形；
3. 打开Folio Overlays面板，在URL栏填入网址，如<http://www.Apple.com/cn/ipad/>；
4. 在Folio Overlays面板上设置选项，在此例中，我们勾选“自动播放”“允许用户交互”“缩放内容以适合”“允许访问授权信息”等选项；
5. 测试查看结果。

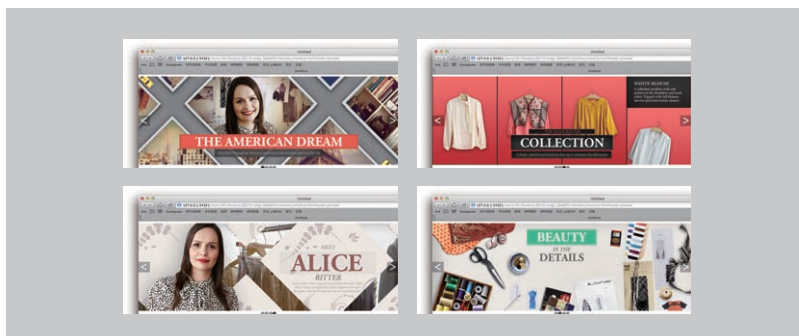
使用Web内容叠加的好处就在于，可以实时查看网页结果，比方如果需要，在介绍一位技术作者的时候，可以加载一个微博地址，URI指向她的微博地址，这样在数字出版物中，就可以实时地看到她最新的内容发布啦。

另一类就是本地的HTML内容了，本地的HTML内容可以通过很多方法来制作，借由HTML技术可以实现很多炫酷的交互效果。

下面我们来做一个本地的HTML Web内容叠加：

1. 新建文件：制作一个时间轴动画；
2. 输出本地HTML文件，在文件夹中包含右页所示的文件内容（HTML文件中使用的任何图像或脚本）；
3. 测试查看结果。

在这个时间轴动画里还包含单击转至子页面，以及一些非常有趣的动态效果。

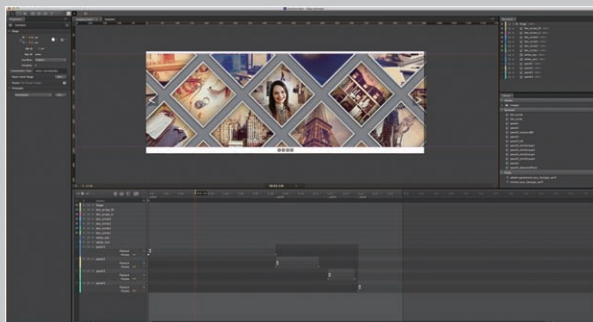


| Web内容叠加：应用，查看测试结果 |

| Web内容叠加：可以这样用 |

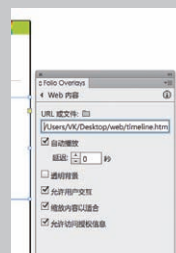


| 使用Adobe Edge制作HTML动画 |



| 输出的HTML文件夹需包
含全部的文件及文件夹 |

| 本地HTML设置 |



第4章 出版发布篇

作品完成以后，我们要把它发布到Apple App Store（苹果应用程序商店）里，下面我们就以Single Edition（单一版）为例来说发布方法吧。

前面我们已经讲完使用InDesign设计制作静态页面，也讲了如何制作基本交互，完成以上环节以后，接下的发布环节，我们需要做以下几件事情：

- 一、设置DPS工具；
- 二、创建和输出作品集；
- 三、创建所需的图片和证书；
- 四、创建自定义查看器；
- 五、提交应用程序给苹果。

发布方法有两种：

1. 购买Single Edition序列号。

一次性地付费395美金，就能创建一个单独的iPad版本，发布到苹果应用程序商店去出售或是分享。付费后你将获得一个序列号，用于出版和发布。

这种方法为个人设计师和小型工作室提供了一种简单的模式去出版发布自己的数字出版物，这些出版物可以是交互杂志，也可以是企业简介、产品手册、培训资料以及电子书等。

2. 购买Adobe CC的服务。

随着Adobe CC（Creative Cloud）的发布，你还可以选择每月付费50美金，购买CC服务，这套服务包括Adobe CC组件下的所有软件使用，也将包括Single Edition的无限次发布。

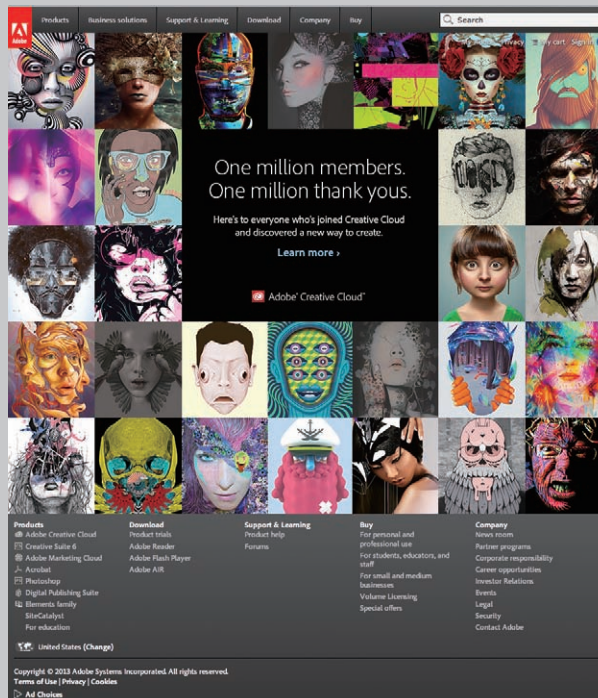
| 环境准备 |

1. 系统要求：Mac OS系统（10.6及以上）或Windows；

{ DPS: Adobe Digital Publishing Suite }



{ CC: Adobe Creative Cloud }



2. 软件环境：InDesign CS5以上版本；
3. 工具：Folio Producer工具（Folio Builder面板和Folio Overlays面板，安装DPS插件以后会在InDesign的窗口里找到）；
4. DPS App Builder（安装后会出现在你电脑的“应用程序”文件夹里）；
5. Single Edition的序列号（或Adobe CC的成员资格）；
6. 苹果 iOS 开发者计划成员资格:（每年需要支付99美金），在苹果的官方网站注册：<http://developer.apple.com/programs/ios/>。

｜ 设计作品集 ｜

设计环节如下：

1. 数字出版物的设计制作：

设计静态页面，设计交互叠加。

2. 使用Adobe ID登录：

打开Folio Builder面板：窗口→Folio Builder登录你的Adobe ID：单击Folio Builder面板上的“登录”。

在此之前，需要去Adobe的官方网站申请一个Adobe ID，使用你的邮箱来注册。Adobe ID用于创建你的数字出版文件，共享给同事、客户，以及出版发布，所以是一件必须要做的事。

3. 新建作品集：

在Folio Builder面板上单击“新建”，在弹出的对话框中设置名称、尺寸和方向（横版、竖版或横、竖两版），格式一般选JPEG，选PNG会使文件体积增大，选PDF则可以实现手指开合缩放、保留矢量（高精度的图片显示）以及减小文件大小。

创建本地文件夹：单击导入，然后选择一篇文章或多篇文章。建议勾选“创建本地作品集”（如果选择创建本地作品集则可以避免误操作，因为已上传的作品是不可以再转回本地作品中的，本地作品则随时可以上传到云服务器里）。

4. 上传文件：选择要上传的文件夹，然后在小三角选项里选择上传到Folio Producer。

5. 到服务器：单击控制面板上的Folio Producer链接将通过浏览器（如Safari）转至Adobe网站的Folio Producer控制面板。

6. 在Folio Producer控制面板上对文件进行编辑和控制：在这里可修改和

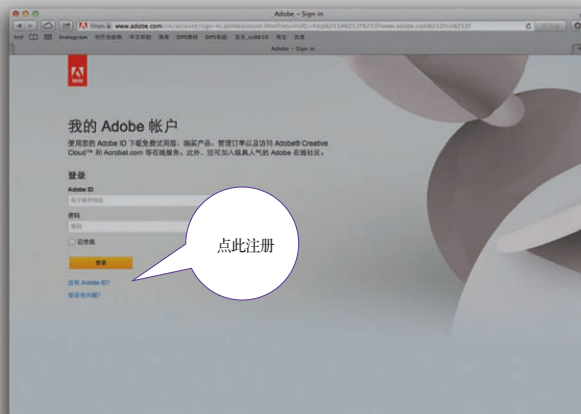
{ DPS: App Builder }

{ 新建作品集 }

{ 选择Folio Producer }



{ 注册Adobe ID }



添加一些必要的选项，如Publication name（出版物名称）、Folio Number（期号）、Description（描述）、Preview images（预览页面，分横、竖版）等。

| 生成应用程序 |

接下来，我们就要来创建App啦。

准备工作如下：

1. 加入苹果开发者计划：每年需支付99美金；
2. 阅读苹果应用程序商店审核指南（什么样的App提交到苹果会被拒）；
3. 下载安装Xcode工具（去硬盘版的App Store下载）；
4. 创建所需证书；
5. 测试证书；
6. 向苹果提交你的测试用的iPad设备（通过UDID）；
7. 命名你的应用程序的ID；
8. 创建Mobileprovision文件。

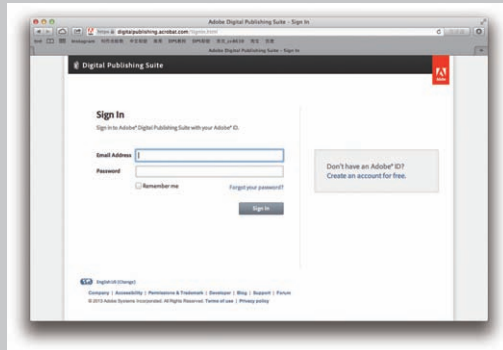
| 准备图片文件 |

9. 创建所需要资料（如App名称、描述、关键词、类别、各种尺寸的图标图片、1~5个屏幕截图等）。

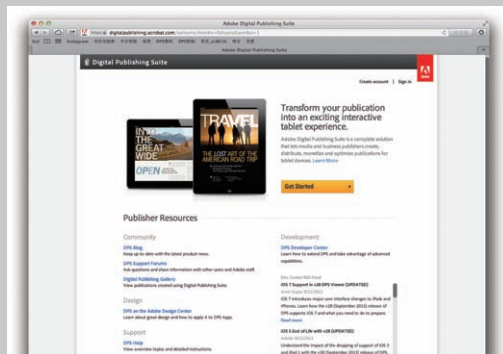
| 发 布 |

10. 购买单一版的DPS序列号或购买CC服务；
11. 使用DPS App Builder创建App；
12. 测试开发App；
13. 下载分发的App；
14. 提交至苹果应用程序商店（Apple App Store）；
15. 等待苹果审批通过；
16. 上线！然后你就能在Apple App Store里看到你的作品啦！

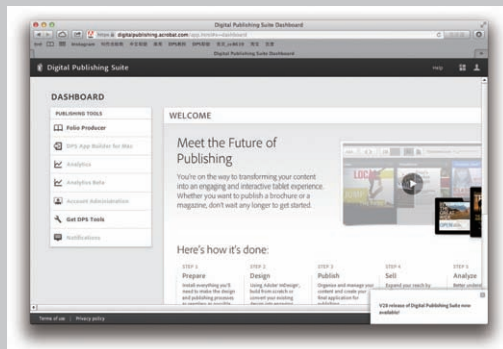
| 使用Adobe ID登录 |



| 使用DPS发布 |



| 打开Dashboard面板 |



第5章 创意方法篇

这是一个炎炎夏日的下午，我拿出新买的复古小酒杯，倒出一杯清凉的饮料，拍了一些小清新照片，怡情养性。拍完后我发现，杯中的饮料还在不断地冒着小泡泡，非常得瑟的样子。

你看，就像我滋滋冒泡的美好心情，毕竟，这是小朋友节后的第一天，六月二日，星期天。突然我就想给它拍一段视频。

我拿出手机，对准它拍了一小段视频，然后写了一段日志，对，就是那种有点儿酸酸的小文艺、小清新的文字，把它放进了我的自选作品集，分享给了朋友们。

不知道朋友们看了是何感受，我自娱自乐，倒是开心了好长时间。至少我创建了一个夏日下午的美好心情。虽然做这样的工作多年，“创意”这两个字听得太多，有时难免会有“不要再和我说创意这两个字啦”的想法……但无法否认的是，创意在我们的生活中确实非常重要，小到能给你自我认知的世界营造一整天的美好，大到能让你的作品焕发光彩，甚至改变世界。

接下来，欢迎来到我们最为重要的环节——创意方法篇。

在之前的章节我已分别讲过在技术上DPS主要有几种交互手段，现在就说一说，如何让这些交互手段来为你的编辑内容服务。

是的，炫耀技巧没有必要，重点是如何精准地找到一种表达方式，也许我们可以称它为“艺术 + 技术”，让技术完美地为创意服务。

| 建立设计的基本逻辑 |

方法有很多，总的来说，最重要的是从最开始就有一个完整和清楚的规划，包括：建立设计的基本逻辑（基调、颜色、字体）、交互方法基本逻辑（以阅读愉悦程度为最大的权重还是以炫酷的手段为重点）。

┆ 拍照片、拍视频、写文字、做设计、做交互 ┆



┆ 创建个人作品集 ┆



┆ 上传到服务器 ┆



┆ 分享自选作品集 ┆



以下我们要说的是创意思路的几个步骤：

| 通读全文，理清结构 |

当我们拿到一篇文章，我建议你要尽可能地通读一下全文，在全文不太长的前提下。如果你的客户给你的是一本400页以上的书，你可以仔细地阅读一下目录，再挑选客户认为最重要的章节进行抽样阅读。这个提示在新媒体时代也显得尤为重要。

我始终认为，如果你不了解这本书在说什么，这篇文章想表达一种什么样的观点，你是无法把设计做到尽善尽美并充分地表达文章编辑意图的。

按理想状态，在通读完全文以后，你需要去分析一下文章的结构。

拿一个专辑来讲，你需要知道从结构上它有几个部分，这些部分之间又是怎样的一种结构，也许你可以找一张纸，画一下你对文章的理解，比方树状结构图。

结构上并列的几个部分，它在设计上就应该有一致性（如使用相同的交互方法、相同或相似的设计元素，如字体、颜色等），这样才能提供给用户最清晰的思路去辨别和认识它们。

接下来，你要做的一件事是分析文图比例，以便你能按照多数用户的习惯去排列你的文图，不至于让用户在一篇千字文中迷失掉自己，最后选择双击Home键离开你的应用程序，要始终给用户一种愉悦的阅读体验。

你可以使用画版的方法，把你的想法用笔画下来，记录在纸上。

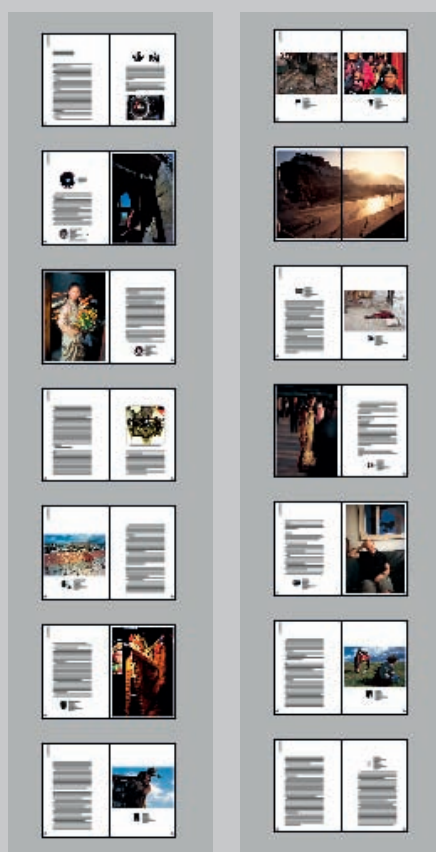
我曾经学过一种手工技艺，有一位前辈曾告诉我，脑在前，手在后。直到今天，我也一直牢牢地记在心上，这个思路和方法对一切都有效。

在我们开始设计之前，一定有许多思路在前，你飘忽的灵感可能瞬间飞逝，那我们记录大脑活动的最好方法，就是把它写下来、画出来。

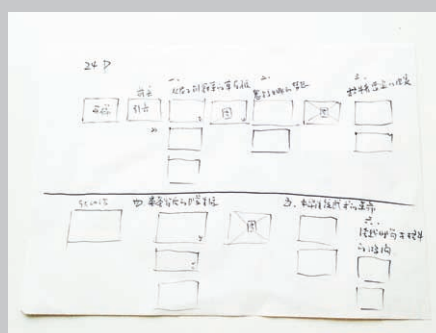
我在工作的时候通常会画版，就像计划正在执行的这个专辑，它大概是多少篇幅的一篇文章，如20页；这20页内容中分为几个部分，各部分之间是什么样的关系：是并列的，还是递进的相互关系。这种内容上的逻辑关系也决定了设计上使用的方法有所不同。

我会拿笔不辞辛劳地把它记下来，相信我，这几分钟会为你节省更多的

分析文图比例



简笔绘制思路



时间。主要记的内容大致可以称为统计信息，以数据为主。

如《兵书十二卷》，打开这本书，我们可以看到它由12个章节组成，每一个章节文字和图片的比例都大致相当，只有少部分文章属于全文没有一张配图的这样一种比例。

在此先考虑到用户体验、对摄影师的尊重、图片版权的问题，再决定设计方法有所不同。

前页的缩略图属于该书的第1章：“闲聊顶级镜头”。

在这篇文章中，从文字角度来讲，有8个部分；大图有12张，5张竖图，7张横图；相机或镜头的图有5张。另外每张大图都会有一段说明文字，描述使用的镜头，有镜头图片以及介绍器材参数的一小段文字（前页手稿图）。

接下来就是考虑如何布局，从摄影师的角度来说，很多摄影师都更爱拍横图；从设计师的角度来说，为了充分利用平板电脑的屏幕，横向布局的图在横向布局的设计里能表达得更好，所以我们考虑整本使用横向布局。

当然，如果时间充裕，你也可以考虑双向布局，就是横、竖两种。每个页面都对应相对的横向和纵向布局，前面的章节已经讲过，每个InDesign文件和文件夹都需要加上_v（Vertical垂直的、纵向的）和_h（horizontal水平的、横向的）的后缀。

｜ 设置段落样式 ｜

顾名思义段落样式，就是一段文字归属的样式，这由它的属性决定，比方正文，使用面积最广泛也最重要的一种段落样式。

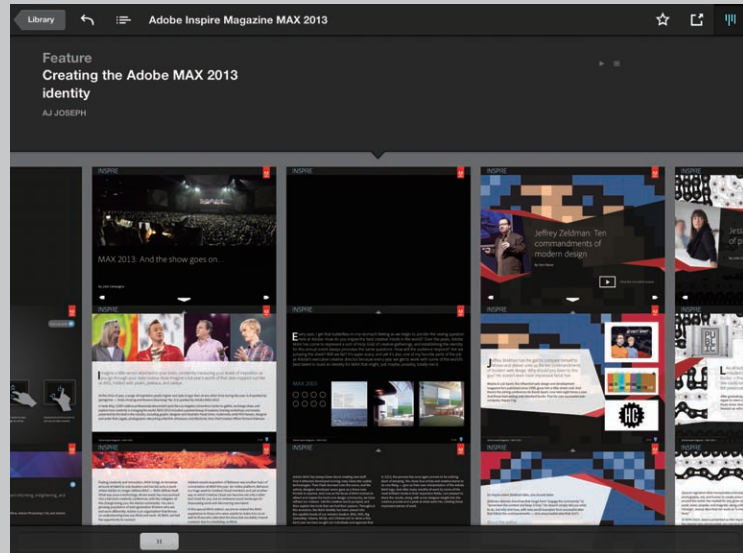
1. 正文：至关重要的一种段落样式，会成为其他样式的设计基础。

设计它的字体字号的时候，要考虑到书籍的开本，比方，我们现在正在设计制作的《兵书十二卷》的iPad Retina高清分辨率的正文字体，它应该是阅读体验清雅舒适的，符合摄影这种偏技术类题材的调性的。

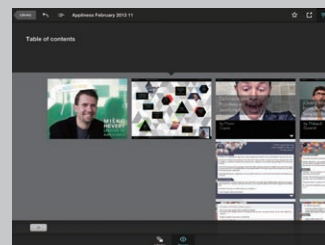
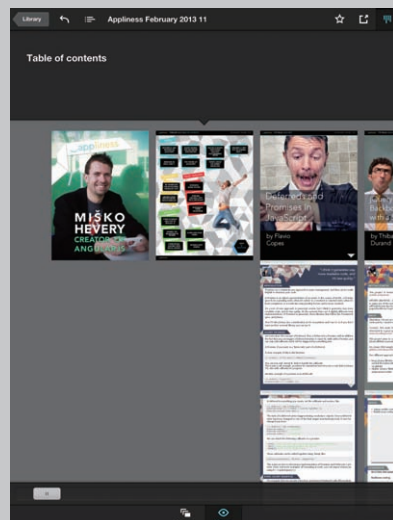
字体不宜过于粗重，不宜使用如大宋、大黑这类较为浓墨重彩的样式；字号不宜过小，虽然iPad的版本支持手指开合缩放，但何谓用户体验，不就是为用户想到前面，替用户把所有多余的动作都尽可能地节省掉吗？

行距设置也不宜过密，密集恐惧症患者用户会产生恐慌不说，普通正常

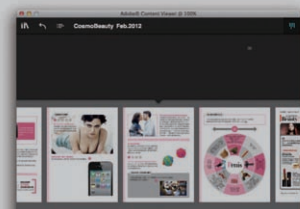
考虑布局方式：十字横向



考虑布局方式：十字双向（水平和垂直方向）



水平单一方向：只能左右翻阅



健康的用户也会心生畏惧，试想整个下午都没有看完几页你作何感想，毕竟我们读的并不是一本用于雅思考试的技术攻略书。

2. 正文小字：考虑到有时会有一些文字属性略低于正文，如果全文中有较多这种类型的文字，例如参考（Reference），可设置正文小字段样式，以提高工作效率以及坚持设计的严谨性。

3. 正文一级标题：一级标题是相对而言的，有一级标题自然有二级、三级标题。一级标题相对应该是比章节标题字号要小，比正文略大；字体也可稍粗，字色可略重一点儿。

4. 章节标题：如该书中一共有12个章节，所以，也可以不把它定义进段落样式里，在进行每一章的设计，只需参考前一章的定义即可。

5. 引言：字体通常使用较抒情的类型，字号自然是比正文字号稍大，行距也稍大，大的分寸则需要经验、积累和审美。

6. 署名：署名在一篇文章里也很重要，一方面要尊重作者，不能过于低调看不到供稿人（Contributor）的名字；一方面也不可过于张扬，打乱了一个设计作品的层次和架构，可视文章及整个作品集的调性略高于或低于正文字号。

7. 图注：低于正文约两个层次。属性可分为抒情性文字或解释类文字，如果是以下类型的文字，不难判断出它是属于前者，这种字体可以优美婉约一些，比如一些宋体，再加上颜色，或再加上10~15°的倾斜。

Murphy's Law 的原句是这样的：If there are two or more ways to do something, and one of those ways can result in a catastrophe, then someone will do it.（如果有两种选择，其中一种将导致灾难，则必定有人会做出这种选择）后来，它慢慢衍变成了一条放之四海而皆准的定理。

而：“非球面技术现在已经广泛地应用于各类镜头，甚至包括许多廉价的产品。”

则基本可以认为属于解释类文字。基本字体和小于正文约两个层次的字号就可以了。

丨 确定基本颜色 丨

段落样式设置好以后，色彩也是一个非常关键的因素。

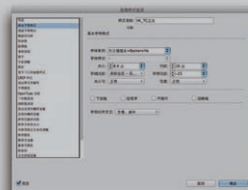
创建所有的基本段落样式



创建基本色板，数字出版物请使用RGB模式



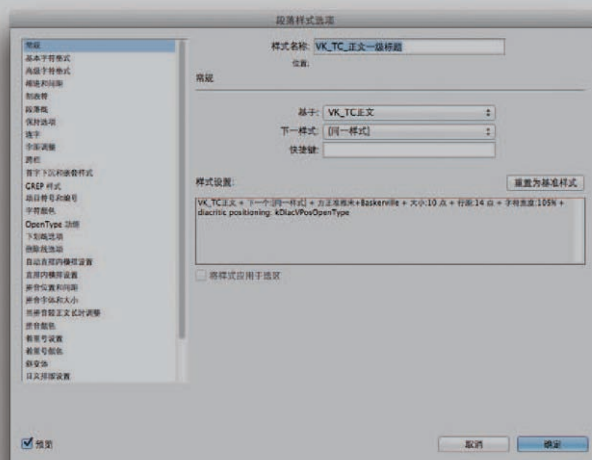
设置正文基本段落样式



建议选择“以颜色值命名”，既不会重复，也容易识别



建立在正文基本段落样式上的其他样式：正文一级标题



基于各种高端大气商务的守则，颜色不可过于花哨，也就是说在一本电子杂志里，除非有非常规的设计，有非常站得住脚的理由，否则主要的颜色不能太多。当然你也可以自定义“我喜欢的色板”，比如，上一节中讲到的段落样式，你也可以设计一个文件就叫作“我喜欢的段落样式”。

| 确定基本风格 |

风格是指一种带有综合性的总体特点，设计师听得最多的就是客户对自己商品的定位，比方高端大气、甜美温馨等。同样，我们在设计一本交互杂志之前，也需要准确地把握杂志的基本调性，确认设计语言的基本特点。

| 制作指南页面 |

指南是用来指导用户如何使用这个应用程序（App）的，在这个页面也将设定整本电子杂志的功能标识，主要有：单击查看更多信息、视频、音频、关闭，滑动查看更多等。

指南的做法有多种：用得比较多的是一页图示的方法，另外也可以把操作方法拍成一个视频，或制作一个动画的详解，等等。

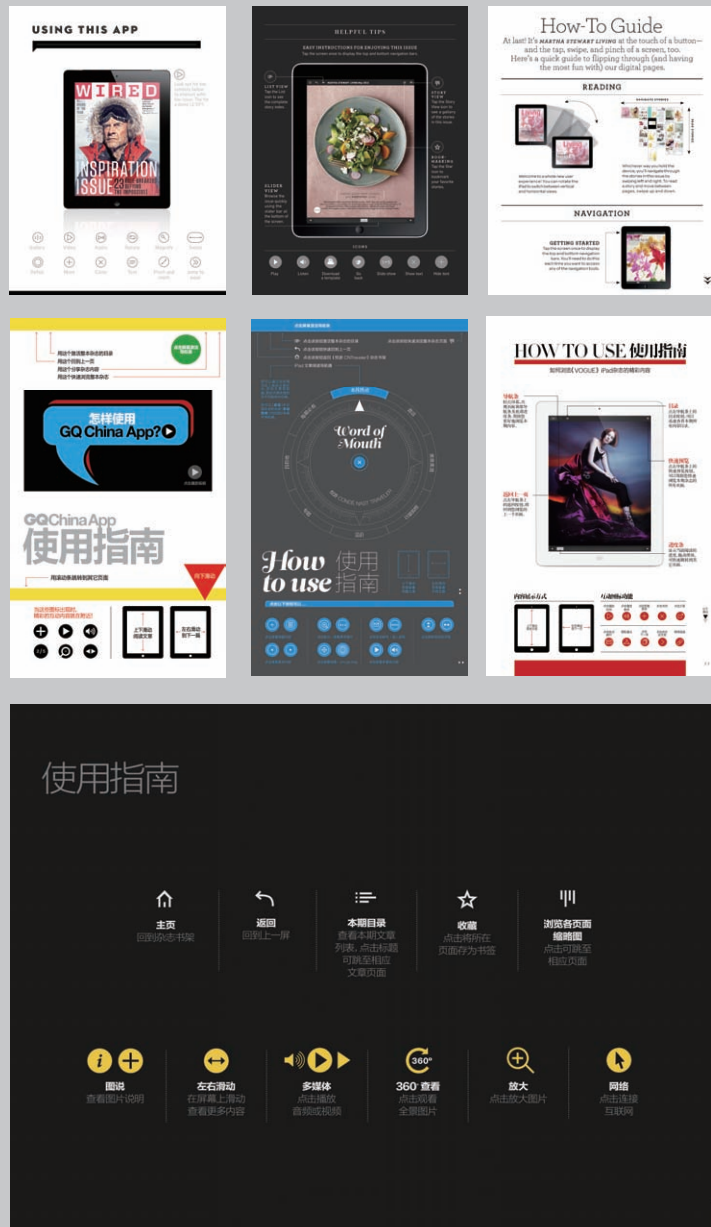
| 设置边距和分栏 |

菜单命令：版面——边距和分栏，设置边距的目的是确认版心位置，版心是指在印刷中有图文的部分，应该说是正文的部分。页眉、页脚部分不算在版心范围内。创建一个新InDesign文件时，首先要做的是页面设置：

1. 文件——新建，用途选“数码发布”；
2. 取消“对页”的勾选，因为在数字出版中是没有对页的概念的；
3. 单击“更多选项”，设置“出血和辅助信息区”，把出血的默认值改为0。对页和出血的设计有别于传统设计，建议为保证文件的严谨性，一定要修改这两个参数；
4. 设置“边距和分栏”，在此案例中，将上、下、左、右分别设置边距为100/80/80/80像素；栏数为3像素，栏间距为25像素，排版方向为水平。

完成以上的基础设计以后，就可以开始我们精彩的交互创意方法篇啦。

指南页面：整个App的使用方法说明。指南页面将设定整本数字出版物的功能标识，主要有：画廊、视频、音频、旋转、放大、滑动、细节、更多、文字、关闭、缩放、转至页面等。}



前面我们已经讲完了数字出版物基础建设部分，下面我们要开始最为精彩的交互方法创意思路啦。

我们先来说说两种让人心跳加速，尖叫气喘，肾上腺激素飙升的交互手段，也就是这两种技术在创意方法上的高级应用：

全景图叠加（Panaroma）和图像序列叠加（Image Sequence）。

前面的“交互技术篇”我们已经讲到了这两种交互的基本方法，下面我们来讲创意思路：首先你需要有较为周密的逻辑和设计思路，因为如果技术不能为设计服务，就有可能产生一些较为尴尬的效果。

这显然不是我们想看到的。

为了避免产生这样的后果，首先，你要对你数字出版物的调性有所了解；其次，你要对客户所在的大环境有所了解，比方，奢侈品的设计及交互设计就不能显得很廉价，动态也不宜过于跳跃。

| 全景图创意方法 Panaroma |

下面我们拿赵嘉老师《兵书十二卷》的第1章来讲讲设计思路。这一章是讲顶级镜头的，其中提到了很多有趣的相机和非常顶级的镜头，印刷版的《兵书十二卷》讲究的就是把图片摆好看了，文字用的字体、字号、版心位置等诸多细节都经过精心的考虑。在赵老师的推进下，我们也终于开始商量《兵书十二卷》的iPad版本要发布的事儿啦，于是我就拿起第1章，开始仔细的阅读研究，然后我就发现，这第1章的内容太适合用全景图来做一个预览啦。

前面我们讲过全景图，全景图通常用于展示内部空间，使物体旋转360度，用户单击下按钮，就有如置身于一个小房子的内部，可上、下、左、右、前、后地观看密室的所有内立面的三维空间。所以在这个环节里，我们需要准备6张图，分别是上、下、左、右、前、后的6张等比例的图片，在此案例中为2000×2000（像素），制作图片的方法有很多，可以直接使用Photoshop，在分层文件里制作同一尺寸的图片；在此，我们使用InDesign

* 本章节所有未特别标注的图片均由赵嘉老师提供，版权归赵嘉老师所有。

按照前一节讲述的方法完成基础设置，完成页面设计

第一章 | 闲聊顶级镜头



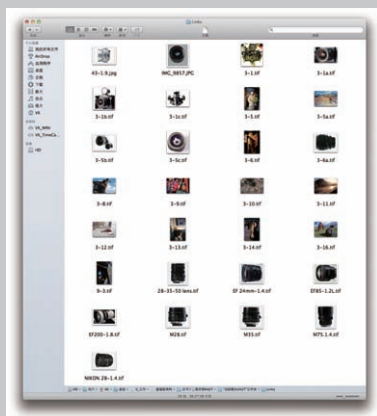
闲聊顶级镜头

1 没有一个摄影师或者爱好者能够拒绝顶级镜头的诱惑，而到底什么是顶级镜头，大家也是众说纷纭。

一只镜头在光学质量、操控性上都接近那个时代的完美还不算，它还要经历史时间的考验，在相当长（或许至少10年左右，而卡尔·蔡司认为应该达到30年）的时间里保持它的光学质量，操控性不降低才可以被称为顶级镜头。

其实顶级镜头是有一些规律可循的，其中最重要的依据就是售价。对于摄影器材厂商来说，不提限量版的产品，器材这东西大体上还是“一分钱一分货”的。

挑出适合的图片素材



App Store搜索
“云端创意”或扫描二维码
免费下载本书动态案例。



来制作，我的方法是创建一个长宽相等的InDesign文件，接着把各个元素在InDesign里调整精确，完成设计，然后导出图片，用这种方法来制作精美的图片素材文件。

1. 新建文件：尺寸为 768×768 （像素）；
2. 增加页面为6页；
3. 在每个页面进行设计工作：这时你可以按你的想象，用最终命名为1的文件代表你进入这个空间看到的第一个画面，2~4代表这个小房间的其他三面墙，5和6则代表天花板和地面，这有点儿像在装修，你必须先对整个房间的造型有所想象和规划，并在InDesign 6个页面中逐一完成设计；
4. 文件→导出：选择JPG格式，选择参数，输出6张高精度的图片，为确保设计细节，可以使用Photoshop把全部图片打开确认一下尺寸。

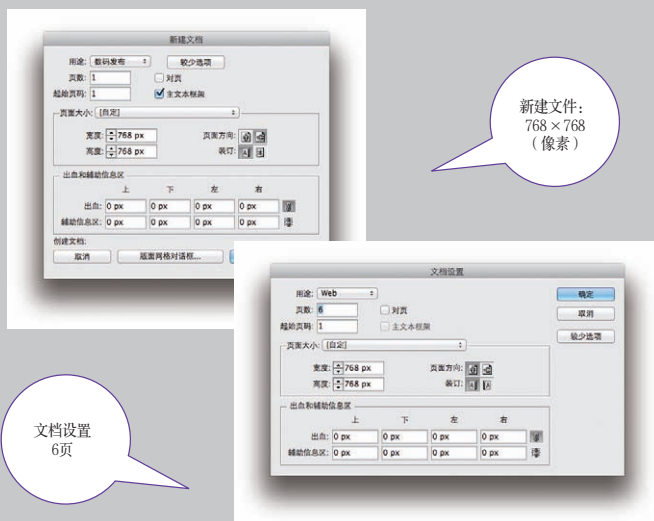
全景图这个交互叠加非常有趣，就交互方法来说，设置起来也非常简单，但准备工作比较繁复，在创意即将要被实现的过程中，你通常会感到心跳得很快、很激动；但我建议你还是强迫自己静下心来先把事做完了。

设想在顶级摄影镜头这一章，用户进入第一页面以后，我们在里面开了一个小展厅，单击ALPA相机的图片之后，用户会进入一个小房间，这个房间用于展示各个镜头、拍出来的图、镜头参数、细节以及气氛的图。那么，需要准备的就是这个小展厅的六个内墙面，就像在做一个小型的装修，你需要考虑用什么颜色、什么材质的地板、地砖，天花板要不要吊个顶，要不要走个石膏线什么的，考虑完天和地的事情以后呢，让我们来想想前、后、左、右四个面都需要做什么，以及怎么做。

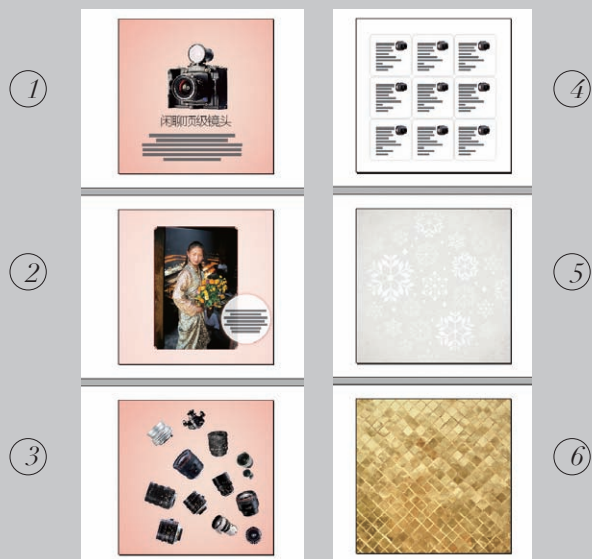
以下就是经过考虑之后做出来的6张图，这6张图需要遵循一个规定，就是长宽相等，另外，精度较高，如下6张图的尺寸是 2000×2000 （像素）。可以使用你喜欢的各种方式来制作这6张图，如AI、PS，以及InDesign，我的建议是采用你熟悉和喜欢的方法。

大量的准备工作做完以后，要做的事儿就很简单了，我们回到《兵书十二卷》的iPad设计界面，选中ALPA相机的图片（此图片文件大小和上述6张图的大小不需一致，甚至可以说完全无关），你可以把它理解为一个触发

准备6张2000 × 2000的图片，制作方法有很多，在这儿我们使用熟悉的InDesign来制作



逐一设计页面



的按钮。

选中图片——打开Folio Overlays面板，打开全景图选项，单击“载入图像”旁边那个小文件夹的按钮，选择文件夹，之前你准备好的这6张图需要按规定命名，比如，1是你进入小展厅看到的第一幅图像，同理2、3、4分别是你进入小展厅看到的第2、3、4幅图像，5和6分别是天花板和地板的图。准备好以后将这6张图放进一个文件夹，命名例如“Panaroma_1”，然后把你的iPad和电脑用数据线连接起来，在iPad上打开ACV（Adobe Content Viewer）软件，在Folio Overlays面板的左下方单击“在某某的iPad上预览”就能在iPad上看到经过漫长复杂的准备，终于呈现出的精彩效果啦！

有用的提示：数字出版物的交互文件，比起印刷文件需要更清醒的头脑和更强烈的逻辑性。作为轻度强迫症患者，每当看到我的电脑桌面因为忙碌把各种急需处理的文件放在桌面，因而变得像凶案现场一样凌乱时，我就恐慌发作了，完全无法继续工作。同样的道理，如果我电脑里的文件非常凌乱，也会大大影响工作效率。所以，强烈建议大家建立有序的工作方式，文件用特别清晰的逻辑整齐地排列，这样会为你省下很多时间和找到问题所在的精力。

讲个小花絮。关于DPS如何让肾上腺激素飙升的：

刚学DPS的时候，自从学习了交互技术的基本方法，就开始亢奋起来了。好像安装了一个交互雷达，每天都在一种高度的敏感状态中。有时我们一起去吃午饭，看到路边的动态的灯箱、海报，会互相看一眼，不由自主地说，“看！交互！”整个小组的同学们都在一个魔怔的状态里。

有一阵就恨不得吃饭、走路、睡觉都在想，技术怎么实现；还有怎么把技术掰开了、揉碎了、吃透了。然后让它为创意服务，天天在想我们工作中的各种专辑，怎么把它跟技术特别好地结合在一起。

有一阵子我老加班，因为停不下来啊，一开始静下心来工作不知不觉地几个小时就过去了。如果搞出来一个让自己特别满意的，设计高端大气商务范儿低调奢华有内涵（_-|||），技术也结合得完美无瑕，真是兴奋得要站不稳啊。然后一看表，十一点半了！再左右一看，公司人都走光了，就剩我这一溜儿的灯还亮着。

这时我就觉得，生活中有许多让我愉悦的事，工作带来的成就感也是其中很重要的一项。

全景图参数设置



[App Store搜索“云端创意”或“Inspiration”，免费下载查看此动态案例。]

进入全景之前——第一张图片是进入全景效果的第一画面——上下左右前后旋转查看特效



| 图像序列叠加创意方法 Image Sequence |

以前图像序列叠加叫360查看器（360Viewer），顾名思义，运用这种交互方法，可在移动设备上产生将物体立体旋转 360°的效果。听上去有点儿像全景图吧？没错，跟全景图产生的效果有点儿类似，但图像序列又不仅止于 360°旋转的特效，你可以在它身上赋予你所有的想象力，比方它可以使河水回流，倒塌的房屋重建，产生一种奇幻的特效。

它能干什么呢？相对交互技术篇来讲，应该更多地从思路来讲，别忘了咱们这章叫创意方法篇。

一、通过手指触控移动对比两张图片：比方明星两种妆容的对比，比方某个地点同一视角今夕照片的对比，比方一张黑白照片手工上色前后的对比；

二、展示物品更加立体和全面：通过手指旋转可 360°地观察一个物品的外观，比方一款相机或镜头；

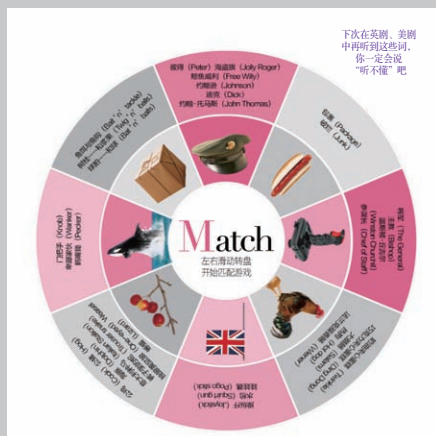
三、把密集型的图片集中在一起使用三维（如球面体）的方式来展示，使交互设计炫酷有趣；

四、创建更为流畅和细腻的小动画，使数字出版物活色生香，精彩纷呈。下面我们来一一讲解。

| 案例一 交互游戏：照片上色 |



| 案例二 交互游戏：旋转配对 |



App Store搜索
“云端创意”或扫描二维码
免费下载本书动态案例。

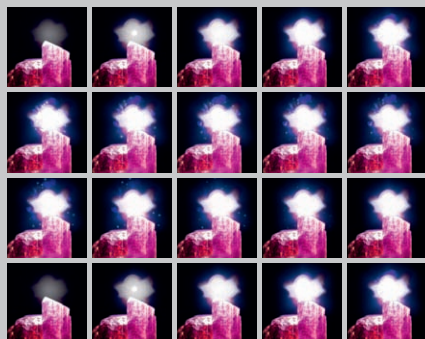
| 案例三 炫酷动态效果：立体翻转 |



| 案例四 动态效果：绽放的花朵 |



| 案例五 动态效果：流畅而细腻的闪烁 |



| 案例六 动态效果：蝴蝶轻轻舞动翅膀 |



丨 案例一 交互游戏：照片上色 丨

先讲讲工作原理吧，逻辑是通过两张图片渐显/渐隐的效果模拟给照片上色的过程，最后实现的效果是，用户使用手指左右滑动屏幕，就能从第一张图片切换到第二张图片，有点儿像过去照相馆手动给黑白照片上色的过程。

再讲讲工作方法：首先，我们要使用Photoshop的Timeline面板来制作一个蒙版动画；然后输出图片序列，得到我们想要的一组图片；最后放到InDesign里去，就能看到直观的效果啦。

下面我们来讲讲如何准备图片序列：

1. 在Photoshop里打开两张图片，通过拖动图层的方式建立一个分层文件，如图所示，为了以示区别，我们称上面的图层为前景层，下面的图层为背景层；

2. 确认已选中前景层的前提下，按住[Option] 键，同时，单击图层面板上的蒙版按钮，添加一个矢量蒙版，并确保你的蒙版是黑色的，如果不是，可以选择前景色是黑色，并按[苹果键 + Delete] 键进行填充；


（你会看到，前景层生成了一个和它链接的蒙版图层，然后，你的前景层暂时看不到了，是因为它被蒙版层给遮挡了。）



3. 去掉蒙版层和前景层的链接；

4. 打开Timeline（时间轴）面板；

5. 单击“Create Video Timeline”创建时间轴动画；

6. 在时间轴面板上选择前景层，点开前景层旁边的小三角形，打开下拉式菜单，选择Layer Mask Position（图层蒙版位置）；

7. 单击“ ”键，这个键表示“Enable Keyframe Animation”（使关键帧动画可用），单击这个键的同时也就在0秒的位置建立了关键帧，在这帧没有任何动作，就是位置保持在0，但是它的状态和后面的状态相比，是位置发生了变化，也就创建了位置的变化，由此创建了位移动画；

8. 拖动播放头（Playhead）到5秒处，单击（钻石按钮，未单击前是灰色的），再次插入关键帧，将蒙版拖到最右，这时你会发现，前景层就显示出来了；

9. 到这里，我们的渐显动画就做好了，接下来就是输出图片序列啦。

| 在Photoshop里打开两张图片，复制图层到一个PSD分层文件中 |



| 将彩色图层置于顶层，并命名为“前景层”，同理黑白图层命名为“背景层” |



按住 [Option]
键的同时单击
蒙版按钮
建立矢量蒙版



确认矢量蒙版是
黑色，取消蒙版
和图片的链接

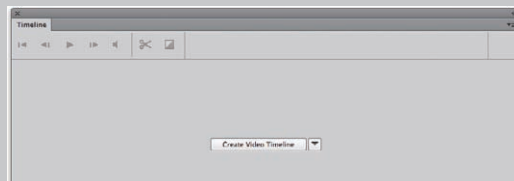
输出图片序列只需要：

File——Export——Render Video（文件——输出——渲染动画），设置输出的文件为图片序列、JPG格式、Alpha通道为“Straight-Unmatted”，以及3D Quality选项为“interactive”。

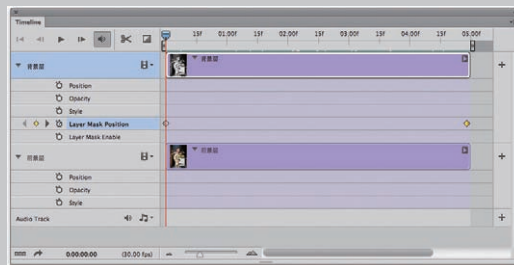
（如下图）用同样的方法，也可以做一组图片序列，比方，某明星裸妆和烟熏的妆容对比，手指滑动屏幕就可以对照前后效果，确实很有趣。比如下面的两张照片对比。



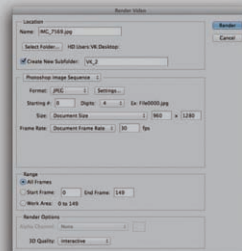
打开时间轴动画面板创建动画



打开时间轴动画面板创建动画



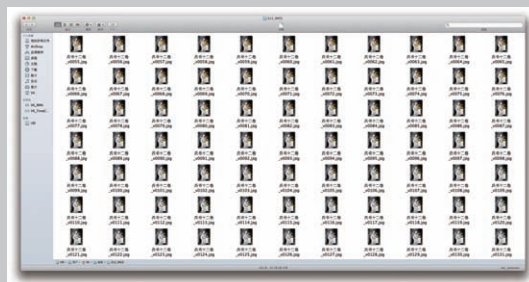
输出图片序列



预览效果



理论上图片越多，效果越自然，但你仍然需要在质量和体积上取得平衡

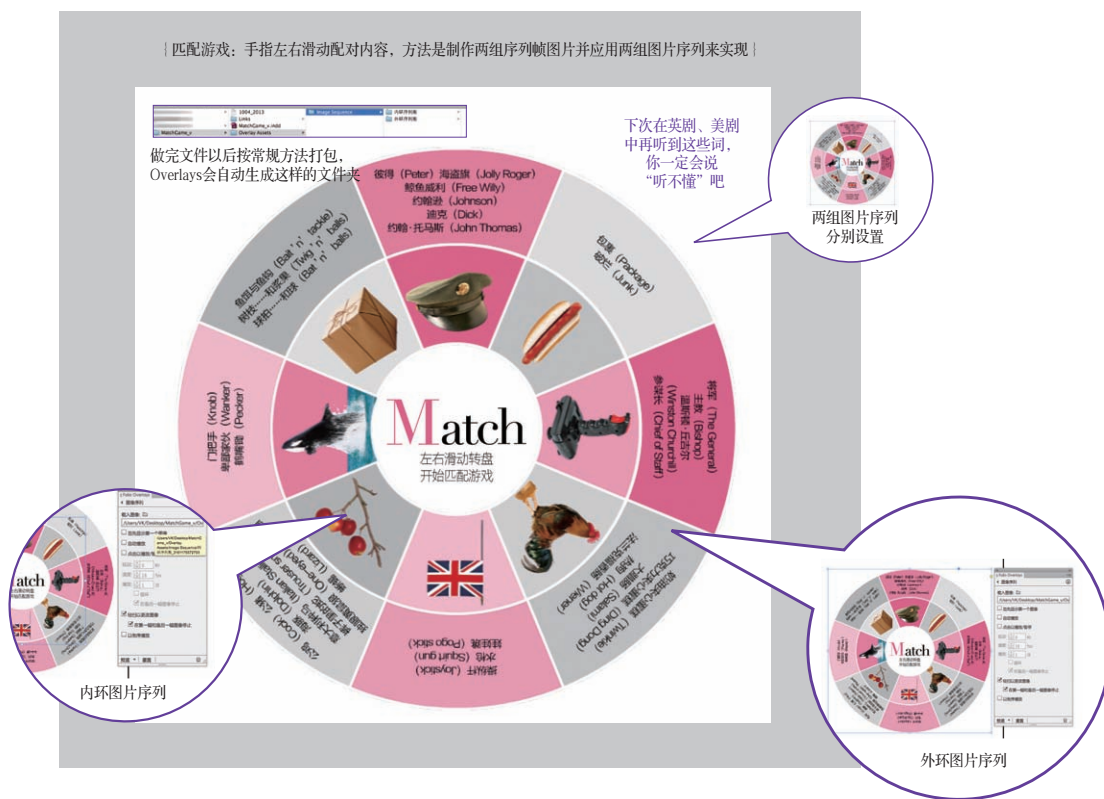


图像序列叠加 还可以做什么

案例二 交互游戏：旋转配对

下面这个小游戏出现在我们一本比较大胆有趣的数字出版物里，内容是关于某种物品和在异域文化里对它的形象比喻，我们使用了这样的一种方式，以求用户在赏玩之余，会心一笑。是不是有点儿意思呢？

方法是使用了两组带透明背景的PNG文件，右页的图例中，能看到两组图片分别是20张由动画输出的成组图片；外环和内环序列图片都是PNG格式的，因为它需要透明背景；动画图片序列创建好以后，把两个占位符叠加在一起居中对齐，然后分别指定两组图片所在的文件夹，就可以啦！

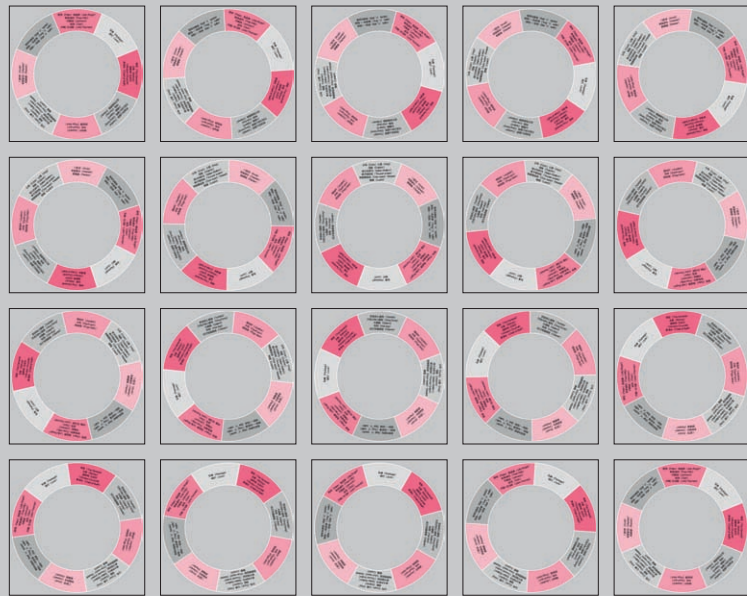


* 上述案例由作者和牟善超先生共同完成,感谢牟先生的贡献。

| 内环序列图：20张透明背景的PNG文件 |



| 外环序列图：20张透明背景的PNG文件 |



┆ 案例三 炫酷动态效果：立体翻转 ┆

首先我们要使用Photoshop里强大的3D功能来制作一组图片序列：

1. 在Photoshop里打开一张照片，在我们的这个案例里是一张ALPA相机的透底图片，将分辨率修改为600×600（像素），将图片色彩模式修改为RGB；

2. 3D——New 3D Extrusion From Selected layer：表示将从选中的图层挤压3D模型；


3. 打开“Properties”（属性）面板，确认当前工具是“选择工具”的前提下单击一下图片；



4. 单击“Properties”（属性）面板上的“Mesh”（网）按钮；去掉“Cast Shadow”（不要投影），并将“Extrusion Depth”（挤压深度）改小，这个值将决定你的翻转图形的厚度，可设置为“1”或“2”；


5. 打开“Timeline”（时间轴）面板，单击“Create Video Timeline”；

6. 单击作品所在图层（如Layer1）左边的小三角型；

7. 再单击3D Meshes网格；

8. 单击“ ”键，这个键表示“Enable Keyframe Animation”（使关键帧动画可用）；

9. 拖动播放头（Playhead）到1秒处，再次单击，插入关键帧，此处插入的关键帧是要把1秒钟处的元素沿Y轴旋转180°；所以需要打开“Properties”（属性）面板，单击“Coordinates”（调整）按钮；把Y轴参数修改为180°；

10. 同理，把播放头拖到2秒处，再单击按钮，重复步骤9的过程，这次把Y轴参数修改为-180°；

11. 拖动播放头验证你的动画是否设置成功：如果没有问题，可以看到ALPA相机已经水平翻转了，如果不成功，请复查你的上述过程；

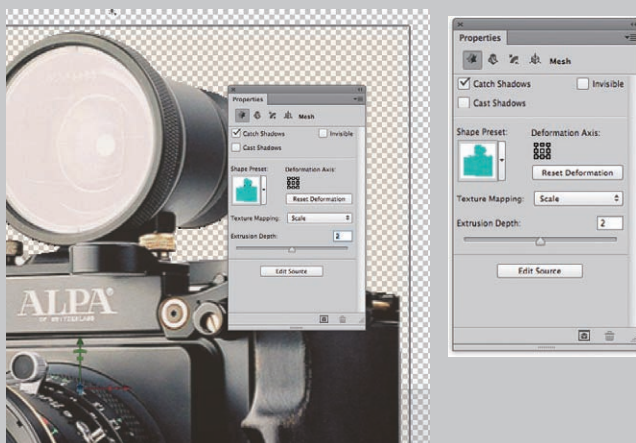
12. 确认播放头停留在2秒处，在此处单击鼠标右键，选择“Trim End of Clip”（剪辑此处结尾），确认时间轴动画在此终止；

13. 动画做好以后，就需要把它输出为图片序列啦：File——Export——Render Video（文件——输出——渲染动画），设置输出的文件为图片序列、透底的PNG格式、Alpha通道为“Straight-Unmatted”，以及3D Quality选项为“interactive”。

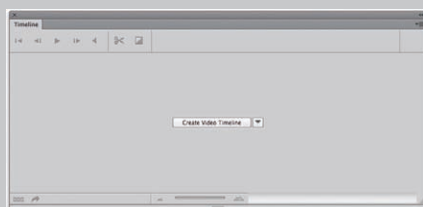
| 3D——New 3D Extrusion From Selected layer 从选中的图层挤压3D模型 |



| 打开Properties 属性面板设置参数 |



| 打开Timeline 时间轴面板创建时间轴动画 |



这个键表示“Enable Keyframe Animation”（使关键帧动画可用）

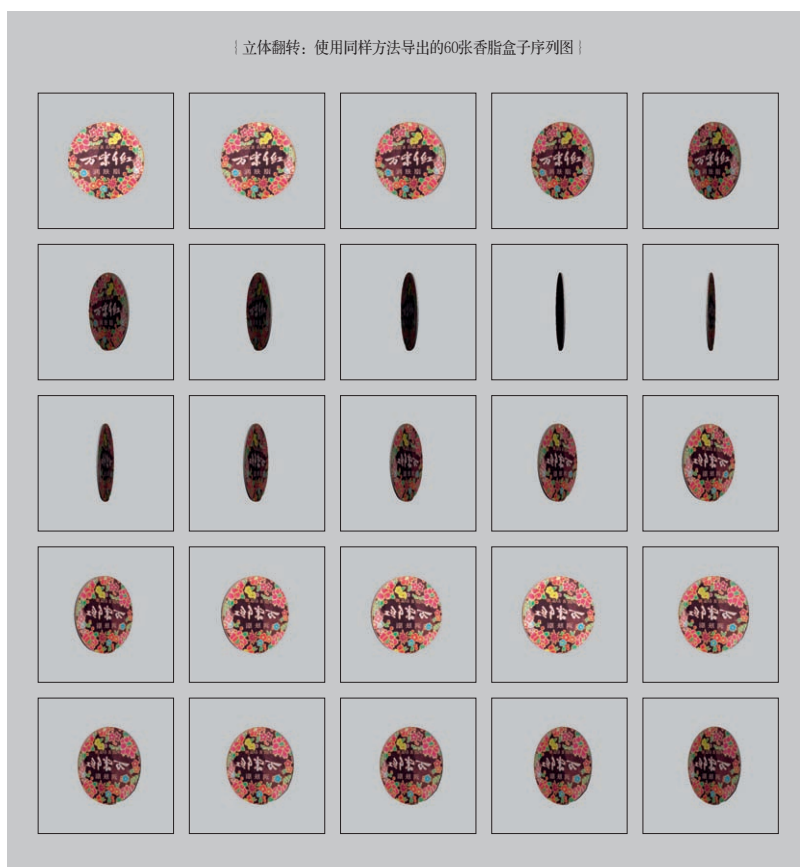


这个键叫作Playhead“播放头”，拖动它可以生成动画

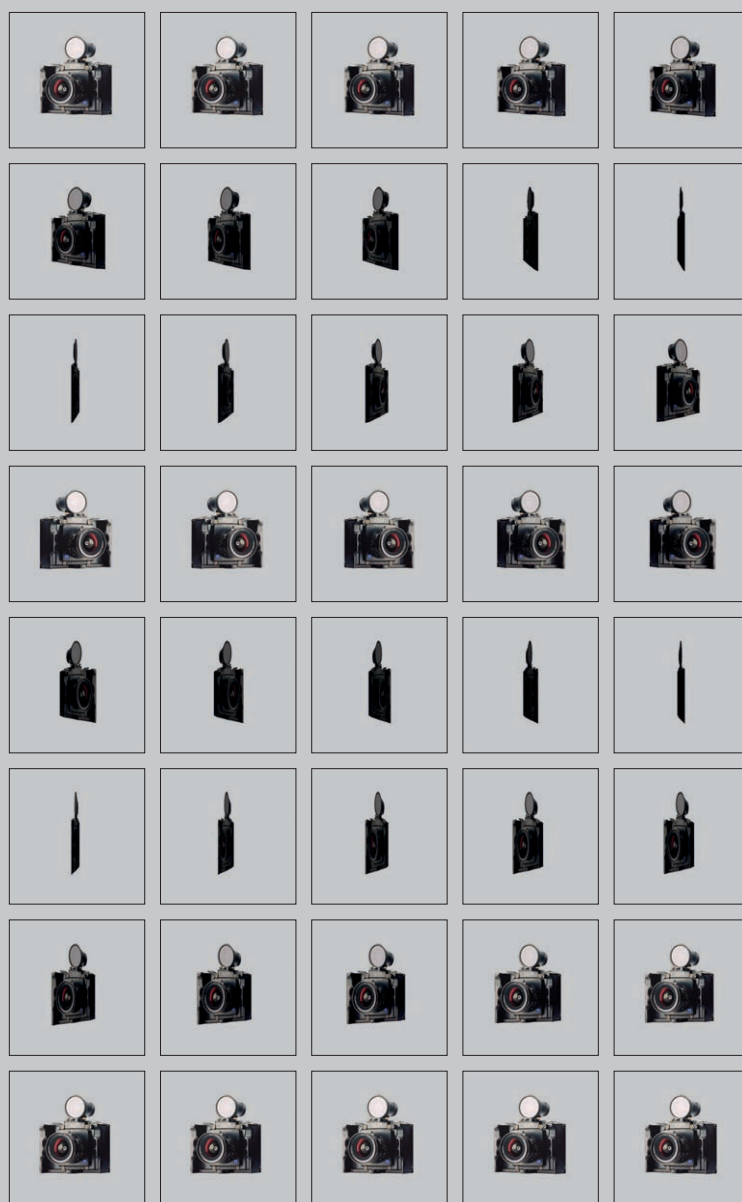
现在，回到InDesign工作界面，仍然做以下工作：

1. 新建一个文件768×1024（像素）；
2. 绘制矩形框：600×600（像素）；
3. 打开Folio Overlays面板；
4. 选择上面输出好的一组图片所在的文件夹；
5. 然后就可以在你的iPad上测试你的立体翻转动画啦！

这个功能一方面可以做一个小动画，比方各个章节的标题，作为活跃版面气氛的一个小动画元素；另一方面，通过设置“轻扫以改变状态”选项，可以让用户配合手势让元素翻转，手势的轻重直接决定播放的快慢程度，这是一个非常有趣的效果，如果在时装大片中使用，将会颇具视觉冲击力。



| 立体翻转：使用时间轴动画导出的图片组：APLA相机60张透明背景的PNG文件 |



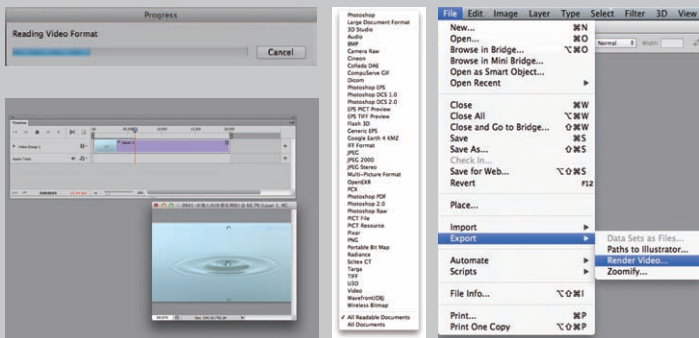
案例四 动态效果：绽放的花朵 |

右页的内容是虚构的关于花卉摄影的一本数字出版物。在这里，可以很好地运用数字手段让刊物更加立体生动。

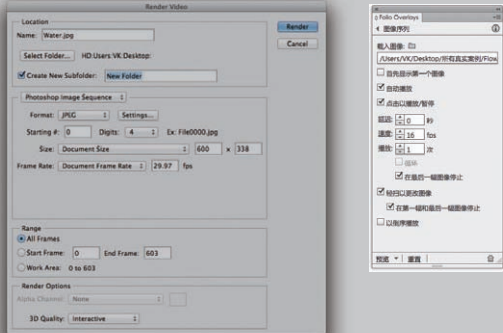
首先需要拍摄一段高清视频，然后把它输出为图片序列。方法是：

1. 在Photoshop里打开一段.mov格式的视频文件；
2. 然后把视频文件修改为你想要的尺寸，这个步骤跟修改图片没有任何分别，现在Photoshop功能变得更加强大，能打开更多种格式的文件；
3. 在时间轴面板上预览并编辑你想要的片段，单击小剪刀按钮，可以将视频剪成两段，不需要的片段按 [Delete] 键删除即可；
4. 选择File→Export→Render video，输出视频；
5. 设置输出选项，然后就能得到你想要的图片啦。

| 在Photoshop里打开一段.mov格式的视频文件——在时间轴面板上剪辑——输出序列图 |



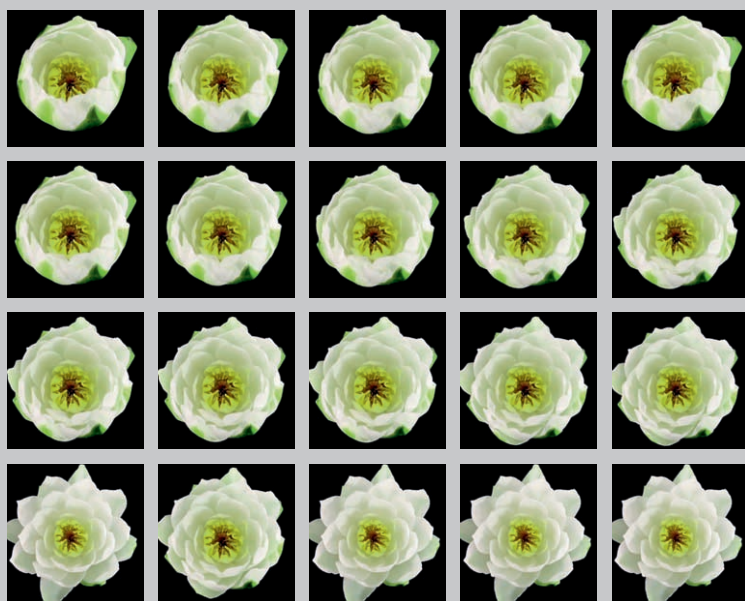
| 设置输出序列图选项——回到InDesign，在Folio Overlays面板上设置交互选项 |



| 缓缓盛开的花朵：数字出版物封面——震撼的美 |



| 盛开的花朵：素材准备——拍摄清晰视频，输出图片序列 |



丨 案例五 动态效果：流畅而细腻的闪烁 丨

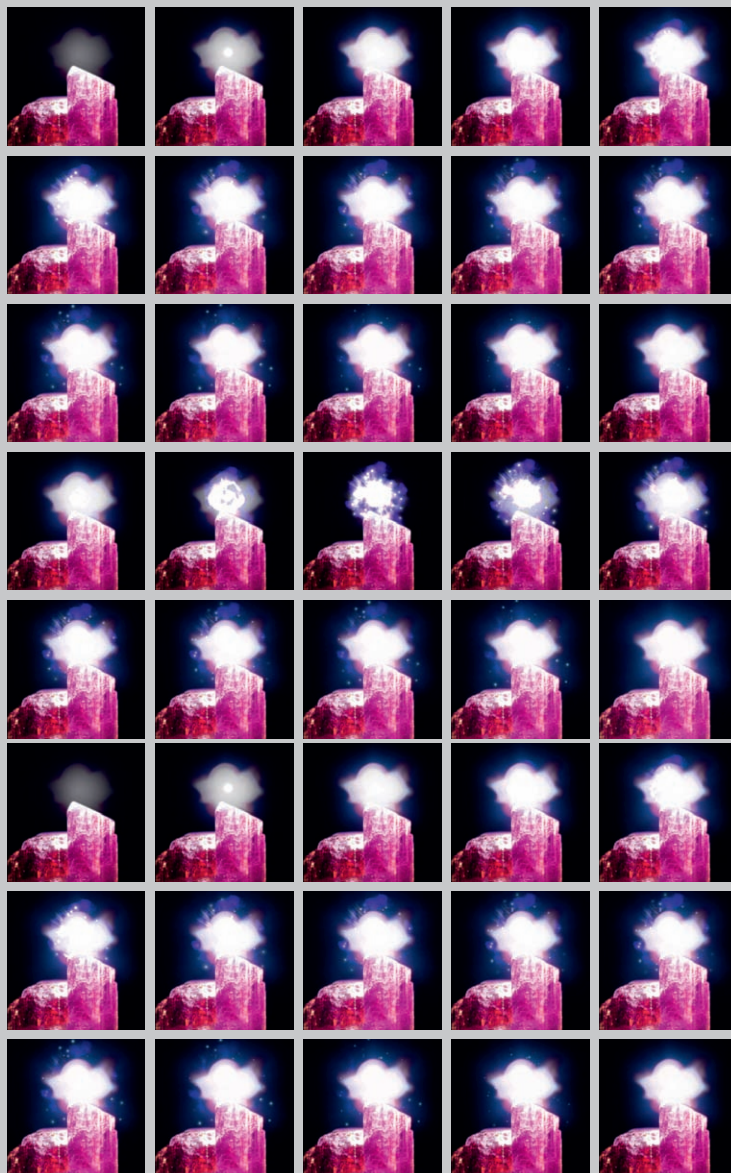
本页的内容是一种矿物质，在叠加了一个闪烁的动态效果图片序列以后，图片的表达力被拓展开来，有一种立体和更为吸引的感受。

说到这里，关于PNG文件和JPG文件选择的问题，我有话要讲：简单地说来，图片序列为了保证效果的流畅和细腻，通常需要在图片数量多少以及图片质量高低上做一个平衡，就是在确保文件整体体积不会太大的前提下（因为如果数字出版物过大，你的用户可能会因此而不去下载，或下载到一半因为失去耐心而终止下载）。尽量保证动态效果的细腻流畅，也就是说图片序列的数量不宜过多，另外单独的图形文件也不宜过大。

PNG文件比JPG文件通常来说体积要大，除非需要透明背景，一般建议更多地使用JPG文件；即使需要透明背景，也可以用一种比较技巧的办法来回避这个短板。方法就是，使用局部带背景的JPG文件，可以在视觉实现透明背景的假象，有效地达到了文件小、效果好的目的。



| 图片序列：在你的数字出版物中宝石可以绽放光彩 |



丨 案例六 动态效果：蝴蝶轻轻舞动翅膀丨

这是一篇关于手机人像摄影的文章，为了符合文章轻松愉快的调性，针对女性用户，设计了蝴蝶轻轻舞动翅膀的动态效果。为了过渡流畅自然，蝴蝶振动翅膀的幅度并不大，所有图片看起来都很相似，但其实是有细微区别的。

丨 图片序列：蝴蝶轻轻舞动翅膀的动态效果丨

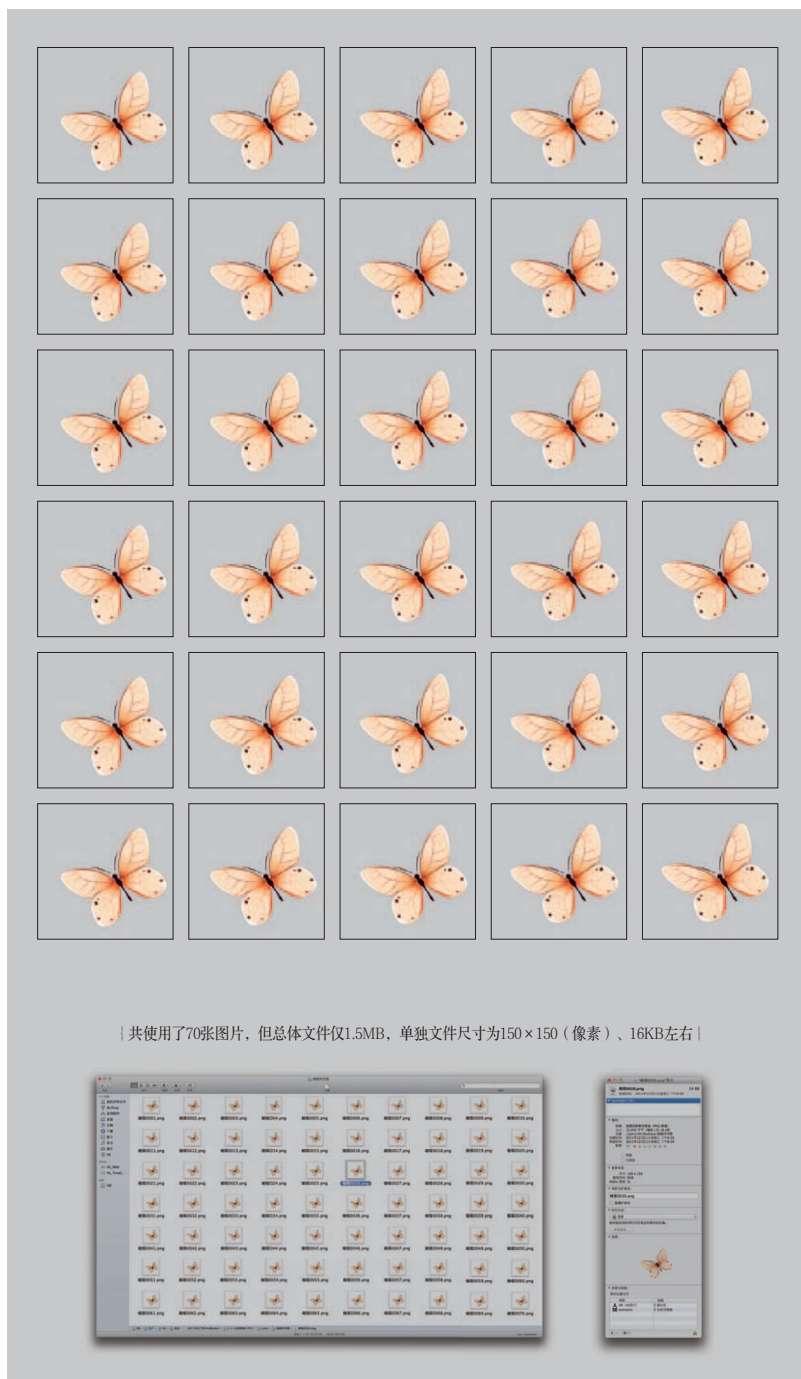
a Spirit of Beauty

技巧：人像

人像摄影

生活经历真实地反映在影像上，就会有这样的神奇效果。
不是空洞漫无目的浪费快门，如同浪费生命。

对全自动的手机来说，无论你是三星还是iPhone，想要完全加入个人的思想在里面真心不是一件容易的事，光圈、快门和感光度全在你的能力范围之外。于是你能控制的只有外部的条件以及你的模特。因此，手机摄影，就是生活的一部分。



{ 时间轴动画 Timeline Animation }

讲到这里，问题来了，前面几页我们讲了很多东西，实际上我们在讲的是什么呢？

万物都有一个属性，即使在最具感性的感情关系里面也还有逻辑存在，比方“他爱你”“他不爱你”，也就是说无论是理性或是感性的东西，都要有一个属性，就是“它是什么”。

上面的实例相信聪明的你已经学会，现在我们就来说说它是什么。

在讲图像序列叠加的最开始我们说过了，图片序列的技术实现方法很简单，不简单的是准备图片的过程，这里面包括了太多的经验、审美、技术和逻辑。

在上述的实例中，我们一直在做什么呢？

我们在利用Photoshop强大的时间轴面板，通过制作时间轴动画来准备图片素材。

下面我们就来详细地说一说时间轴动画。随着时间的推移，Adobe公司逐渐让Photoshop变得无所不能起来，以前很多需要别的专业软件来做的一些工作，现在用Photoshop就能进行简单的处理，对我们数字出版而言，实在是有了太多的帮助。因为你逐渐地会发现，专业的软件（比方3ds Max、Flash、After Effects，甚至MAYA），如果你仅仅需要其中的一些小功能，就要去把整个软件的基本工作原理弄清楚，可能真的没有那么多时间。但现在整合在Photoshop里面的一些强大的功能，就能很好地帮你解决这个问题。比方说时间轴动画。

时间轴动画是把一段时间以一条或多条线表达的方式，使图片、文字、字幕等按时间先后出现的方式产生变化而形成的动画。什么是动画？可以简单地理解为“动的画”，比方，在前面案例讲到的“ALPH相机的3D翻转”，在此案例中，相机逐渐产生了3D翻转，在这个移动过程中产生了一系列“移动的图片”，也就产生了动画。

时间轴有如一个舞台，在时间轴上可以设置一些物品，让其在不同的时间点出现，并产生变化，就像是一个舞台剧，什么时候大幕拉开，什么时候主角出场，什么时候配角离开，而在时间轴面板上发生各种变化的物品就像

是演员，在出场以后将有各自的表演，然后淡出舞台。所以，每个物品都有自己的动画，可以视为是它们集中在时间轴这个舞台上演出，最后完成丰富华美的整个表演。

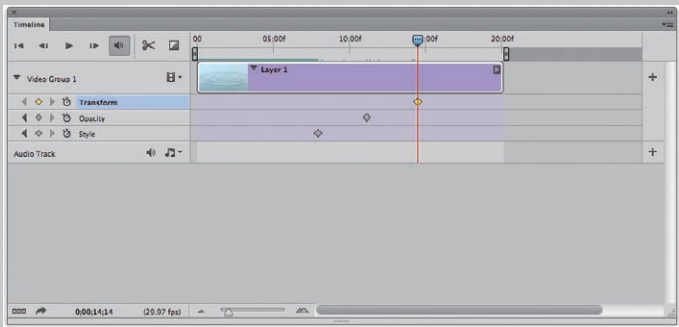
在这个过程中，你比较像一个导演，你将安排一个演员（比方前面讲到的ALPH相机），在0秒的时候出场，在1秒的时候产生顺时针方向的3D翻转180°；接着又指导它在2秒的时候再次180°的翻转；然后你对演员说，好了，这个表演过程就到这里了，然后你要一直重复如上的表演。

这就比较好理解我们之前讲到的在时间轴面板上做出的各种设置了。0秒的时候出场，就意味着你需要在一开始就插入一个关键帧，然后在1秒的位置再次插入关键帧，设置动态；在2秒的时候再做出设置；最后表演过程结束时，你需要插入一个停止的信号，也就是选择“Trim End of Clip”（剪辑此处结尾），确认时间轴动画在此终止。





这样讲完以后，是不是听起来就比较好理解了呢？

在这里我们讲到的图片序列，可以说是一段单口相声，就是演员只有一个，元素（在动画里称动画元件）只有一种，动态也基本只有一种，比方变形、旋转、位移、渐隐/渐显、变大/变小、透明度高/低……但如果构思巧妙，时间轴动画能帮你做出很多有趣的效果来。

| Photoshop 时间轴面板上可以产生变形、透明度、外观等的各种变化 |



| 当然你也可以使用Flash、After Effects、Premiere等更专业的软件制作复杂程度更高的时间轴动画，但你也可以用一些家用级的易用程度很高的软件来制作有趣的动画，比方iPhoto、iMovie |



| 视频和音频创意方法 Video |

视频从内容来划分，大致有这样几种。

一种是资讯类。拍摄的视频素材，比方一段明星访谈、比方我们可以请赵嘉老师在iPad版的《兵书十二卷》里跟读者打个招呼，说说最近有趣的事情；也可以把我们在《通往独立之路》和《摄影的骨头》读者见面会现场的影像资料素材通过剪辑、后期加字幕、转换视频格式加入到数字出版物中，让数字手段更好地为内容服务。

在指南页面，引导用户更好地使用这个数字出版物的操作指南视频也属于这一类。你可以找一位演员，通过简单的剧本，精心设置的场景，讲究的灯光、适合的环境……拍摄一段面向用户的讲解，把基本的一些使用方法直观地告诉用户。

另一种是创意视频。

创意视频就很有意思了，发挥的余地较大，能更好地发挥你横溢的才华。作为平面设计师，在向数字出版转型过程中，对你的学习能力、学习意愿都提出了更高的要求。简单地说，以前你做的是不动的设计，现在你要做的是一本动，而且动静挺大的数字出版物。

通常我们通读了一篇文章以后，通过画版的方法知道主要结构，然后我们就要开始做开篇视频的创意了。作为一本数字期刊的大专辑的开篇，通常我们需要用一种比较炫酷的方式把这篇文章的精华内容向读者传递。

创意视频本身不宜过长，最好在10秒以内，根据后台数据显示，过长的视频比例很高的用户是没看完的，在10秒内则完成率比较高。所以控制好长度是很重要的一个考虑。

如何制作创意视频？

首先当然还是创意方法，其次我们会讲一讲帮助你实现的工具；

这里的视频创意方法相当于在讲故事，这页过后接下来的篇幅要给用户讲一个什么样的故事；我们看电影或电视剧的预告片的时候可能会看到，它会把一些有冲突的对话和精彩的片段剪辑出来，再通过加字幕这类的方法来呈现整个影像作品讲述的故事。

我们数字出版物的开篇视频创意也是如此。我们需要把整个文章讲的主要意思用图解的方式呈现出来，再配合适当的音乐或是音效，添加场景的图

闲聊顶级镜头

没有一个摄影师或者爱好者能够拒绝顶级镜头的诱惑，而到底什么是顶级镜头，大家也是众说纷纭。

一只镜头在光学质量、操控性上都接近那个时代的完美还不算，它还要经历时间的考验。在相当长（或许至少10年左右，而卡尔·蔡司认为应该达到30年）的时间里保持它的光学质量、操控性不降低才可以被称为顶级镜头。

其实顶级镜头是有一些规律可循的，其中最重要的依据就是售价。对于摄影器材厂商来说，不提限量版的产物，器材这东西大体上还是“一分钱一分货”的。

有很多独立镜头厂商生产的镜头都不在成本和市场之间做出妥协，使得他们在设计、材质、工艺上，与质量和成本之间做痛苦而精确的平衡，这样也就注定了他们不可能把镜头做到顶级。而即便是老牌的摄影器材厂商在试图推出自己的顶级镜头时也会持非常谨慎的态度，毕竟，现在的市场竞争太激烈了。

↓ 观看关于顶级镜头的视频资源



顶级镜头遇到的问题千万，毫无疑问，遇到的第一个问题，就是：光学设计。其实真正决定镜头光学性能的应该是它的光学结构。



片，添加精彩的转场动画特效等手段，让这个短短的开篇视频成为一个了解整个专辑内容的小预告片，让用户更想去了解文章内容。

右页上案例，我们要讲到的内容是关于婚恋网站的会员良莠不齐，资料真假难辨，适龄女子如何找到真爱的一个专辑；我们设想了这样的场景：

1. 伴随幽默的音乐，左手拿着笔记本电脑向画面中央移动；
2. 电脑出现在屏幕上，停止；
3. 把电脑放到桌上；
4. 右手出现，打开电脑；
5. 屏幕出现长相英俊的男子一（婚恋网站上贴出自己英俊照片的男性征婚者）；
6. 男子一照片在屏幕上淡出；
7. 屏幕出现长相戴着墨镜的男子二；
8. 男子二照片在屏幕上淡出；
9. 出现风的小动画元素；
10. 出现毛发被风吹乱的表情有点狼狈的小狗（暗喻）；
11. 小狗淡出——出现青蛙——并配音效：青蛙呱呱的叫声；
12. 红心出现——天气变化——云朵下方出现闪电；
13. 心碎成两半——淡出；
14. 渐显效果出现大标题、引言，定格。

在创作过程中你可以用[手绘画面](#) + [文字描述](#)的方法来记录思路，这样有利于记录你飘忽的灵感，一旦用笔画下来，用文字记录下来，灵感就再也不会若即若离，多试几次，你就会发现，思路会越来越顺畅。

下面我们再讲解另一个妙趣横生的案例：

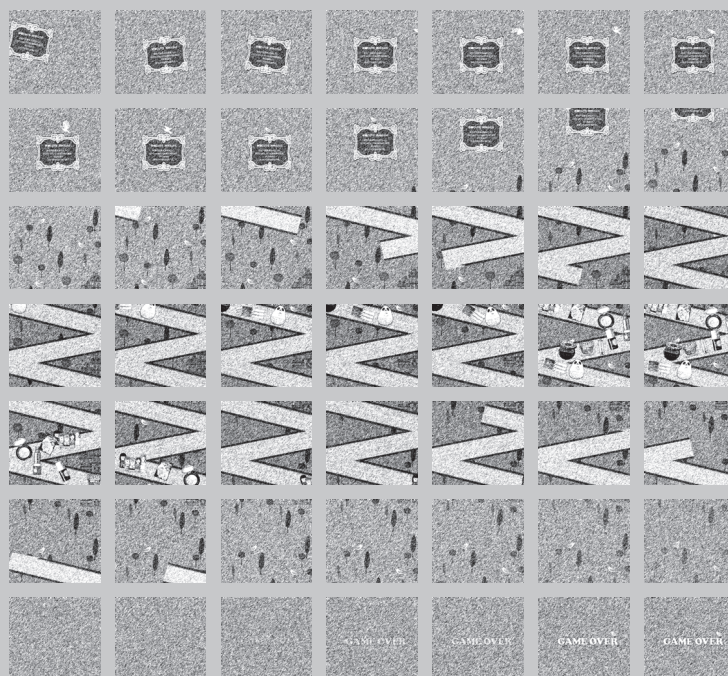
右页下图的草图是关于外观造型可爱的彩妆产品的文章，我们设想了这样的一个动画场景，并先用手绘草稿的形式画下来：

1. 写着标题和引言的小黑板从画面左方飞入，左右摇晃以后定格；
2. 伴随叽叽喳喳的悦耳鸣叫，一只小鸟从扇动翅膀画面右方飞入，在小黑板上方停驻；
3. 小黑板和小鸟一起向画面上方上升，出现背景音乐，同时背景开始出现童趣图案元素，包括小花和小鸟，等等，整个画面基本色系为橙色；

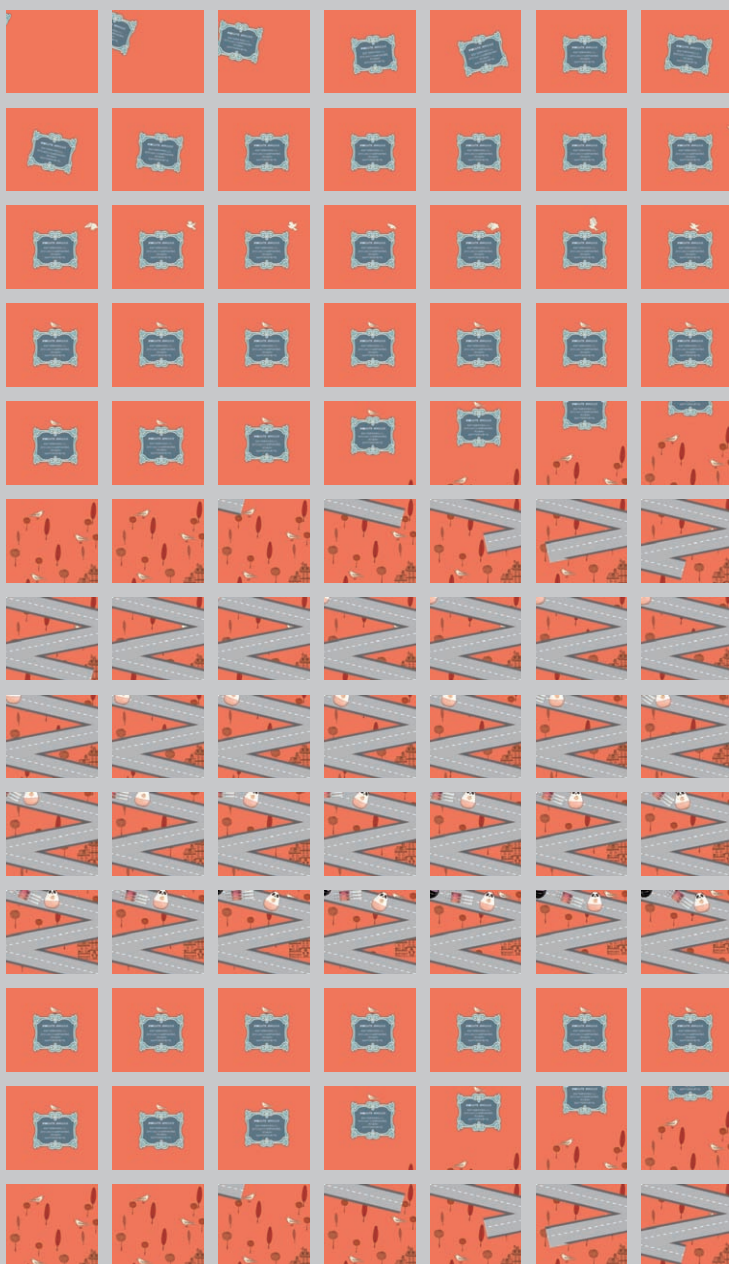
| 绘制分镜头脚本草图，实现创意过程：动画一 |

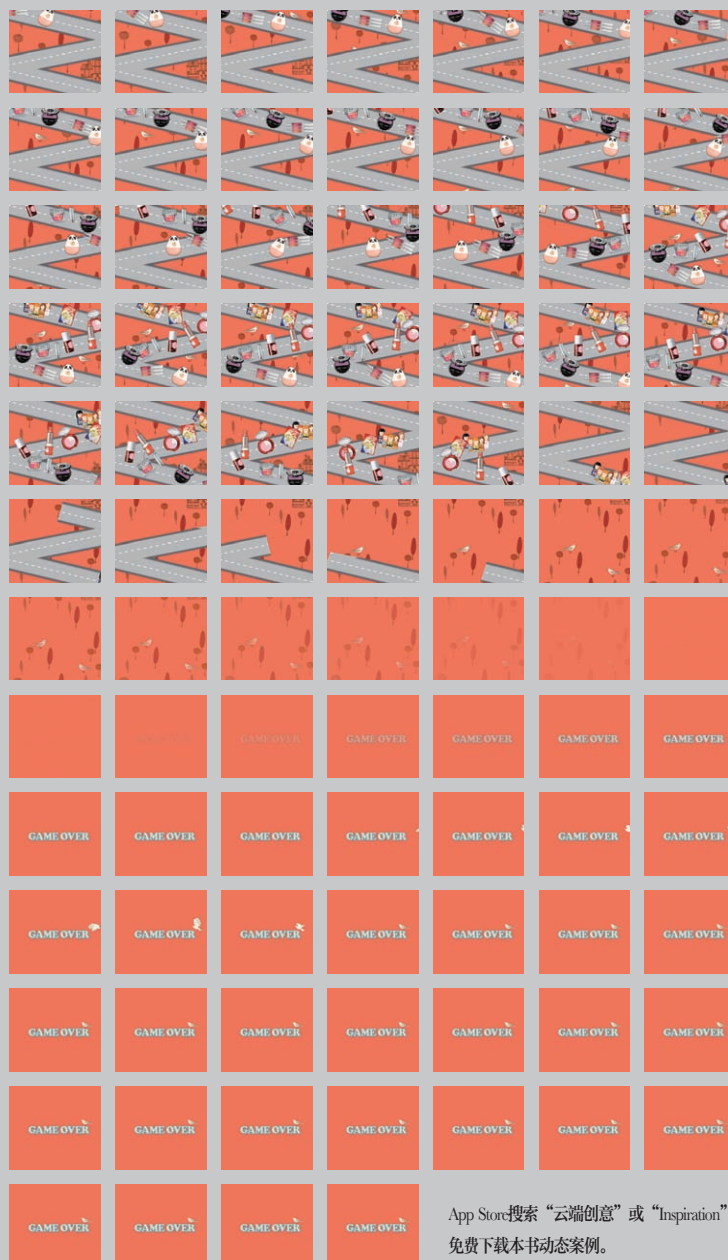


| 绘制分镜头脚本草图，实现创意过程：动画二 |



| 根据分镜头脚本草图设计来实现的动画 |





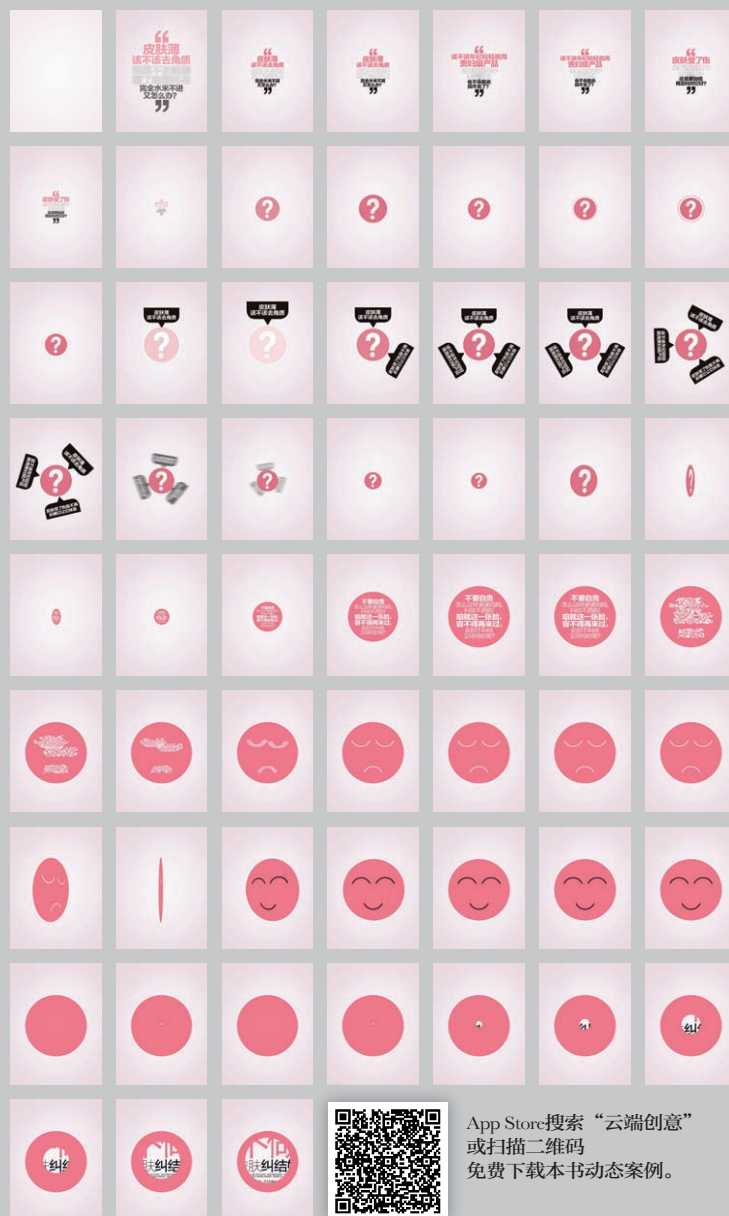
App Store搜索“云端创意”或“Inspiration”
免费下载本书动态案例。

4. 背景图一直在缓缓上升，有如壁纸一般的存在；
5. 开始出现Z字型的公路，快速地占满画面；
6. 可爱造型的彩妆产品，以一款熊猫造型的产品为首，有如进行一个游行，以非常卡通的动态和节奏在公路上前进；
7. 游行者们走完以后，公路消失；
8. 壁纸卡通图案向上渐渐消失，背景回复橙色纯色无图案状态；
9. Game Over字样渐显；
10. 小鸟从屏幕右方飞进来，站在字母R上面；
11. 伴随音乐终止，画面静止。

接下来的这个案例是关于如何使用护肤品，女性用户可能会纠结的各种观点，整个动画要表现的是各种来源的资讯里提及的各种相对立的护肤观点，它们之间的对立和冲击，用户可能感觉到的疑惑；以及我们提倡的方法和思路。整个动画设计不使用任何图片元素，为了配合后面专辑内容使用淡粉色较多的设计，使用经过精心设计的颜色、字体和矢量元素配合，把整个观点清楚地陈述在动画过程中；

1. 整个视觉色调为淡淡粉色过渡背景，所用主视觉色调为淡粉色；
2. 第一画面为上述背景；
3. 从画面外向中心飞入第一种观点的文字元素，渐渐变小，停留在画面中心，让用户有时间看完所有文字以后，元素消失：文字元素的设计使用颜色为淡粉.灰.黑色的过渡，所有文字居中对齐，使用比较中性的字体；
4. 第二种观点. 第三种观点也以同样的形式和动态由画面外进入画面中间，同样到达中心点以后稍作停留，让用户看完所有文字以后消失；
5. 三种观点并列地消失以后，画面快速切换为一个问号，表达女性对护肤品如何使用的更多疑惑；
6. 更多疑惑从问号中心闪现，旋转一圈，同时配合象征旋转的音效，三种问题缩小，回到问号中心；
7. 问号元素水平翻转一圈，画面出现一个沮丧的表情，象征用户对如何选择思考过程；
8. 问号元素再次翻转：沮丧的表情快速地切换为愉快的表情，出现给到用户的建议，引出内容：如何不纠结于护肤的各种观点，找到最适合自己的护肤方法；画面中心渐渐出现大标题.引言等内容，最后镜头放大，停止在最后一帧，出现所有静止页面元素，完成。

| 绘制分镜头脚本草图，实现创意过程：动画三 |



完成草图和文字记录思路的过程以后，就进入到动画制作的环节；简单地说，可根据你的需要选择适合的软件来制作，比方After Effects、Flash、Premiere……每个软件都有它的强项和弱点，有效地利用软件的优势可以帮助你更好地实现更多的想法。

通常来讲，做数字出版物的设计师跟动画设计师协同工作，通常我们会先一起讨论这个视频设计要做什么样，然后先由设计师出草图，出文字描述，然后准备好平面素材，交给动画设计师去完成。

作为数字出版物的设计师，偶尔你也可以用一款家用级的软件制作一些较为简单的创意视频，为你的数字出版物增添乐趣。

这款软件是Mac OS 上的iPhoto软件，它是一款图片管理软件；其实功能还蛮强大的，足以应付你一般的需要。

下面我们讲一个小案例，说说iPhoto是怎么工作的，以及怎么用它来制作一段简单的动画视频：

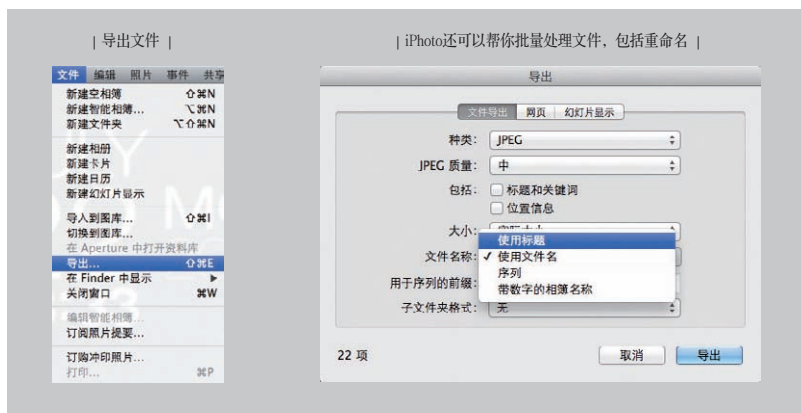
1. 在iPhoto里新建相簿 [苹果键+N]，定义相簿名称：如“凡事有始皆有终”；

2. 选择程序界面下方的按钮：幻灯片展示；

3. 选择主题、音乐和设置，根据你的需要修改参数；

然后当你对你的成绩感到满意了以后，选择文件菜单→导出（快捷键 [苹果 + Shift + E] ）。

选择导出的选项设置：如右图所示，根据需要选择，一般说来，选项参数越高效果当然越好，当然文件体积也会更大；来试试，发现乐趣吧！



| 新建相册——选择主题 |



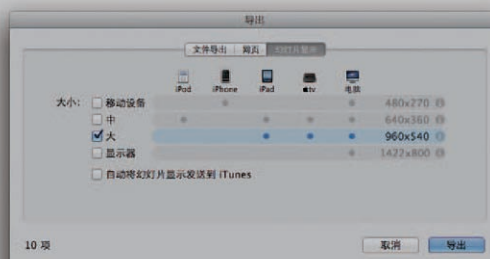
| 选择音乐 |

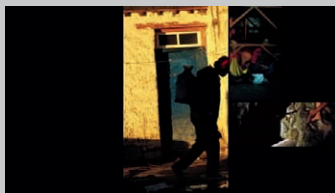
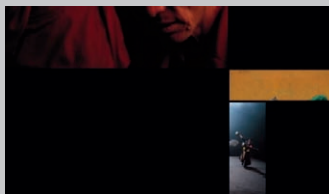
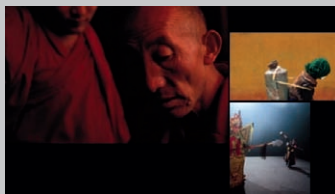
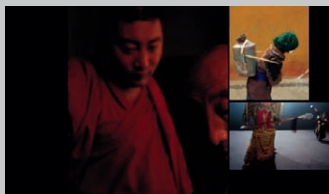
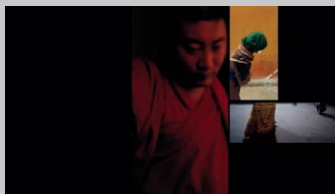
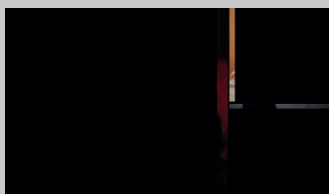
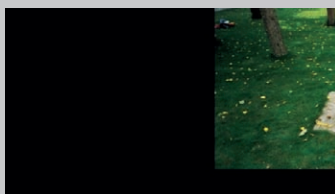
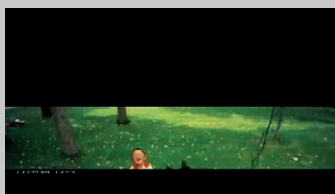


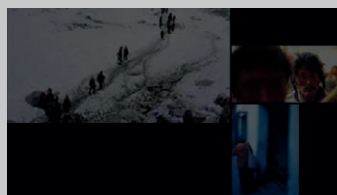
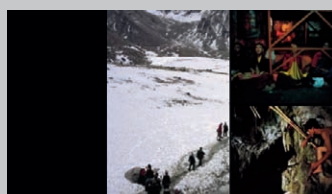
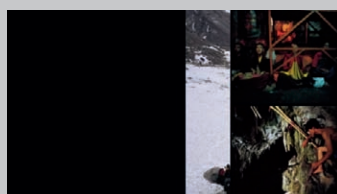
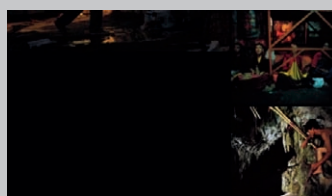
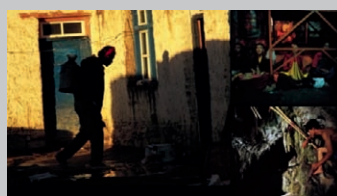
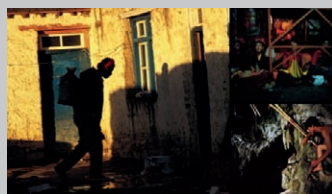
| 修改设置 |



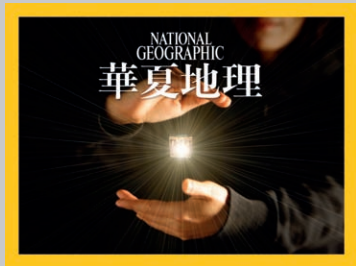
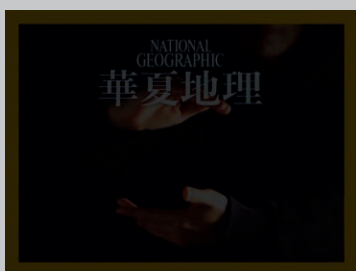
| 导出视频到移动设备 |







App Store搜索“云端创意”或扫描二维码免费下载本书动态案例。



App Store搜索
“云端创意”或“Inspiration”
免费下载本书动态案例。



本章节部分素材出自《华夏地理》iPad杂志，
图片文字版权归《华夏地理》所有。
扫描二维码下载最新的《华夏地理》iPad杂志。



App Store搜索
“云端创意”或“Inspiration”
免费下载本书动态案例。



本章节部分素材出自《华夏地理》iPhone杂志，
图片文字版权归《华夏地理》所有。
扫描二维码下载最新的《华夏地理》iPhone杂志。

音频叠加的使用方法很简单，在第 3 章我们已经讲过了，在此环节我们讨论它用在什么地方，什么时候用；

一、特殊用法，全文朗读：

不得不说，这是一种比较特殊的用法，在《华夏地理》的iOS数字出版物里有用到，在文字页面有一个朗读按钮，当你不再想看杂志的时候，单击这个按钮，那篇文章的作者就会为你朗读，动人故事娓娓道来。把“读杂志”变成“听杂志”，这种做法也许除了会为视觉障碍人士的提供另一种选择，也会为交互杂志的用途提供了更多的可能性。

顺便说一句，《华夏地理》的 iPhone 版非常有意思，除了引人入胜的内容它都按常规做法，把全部版面罗列进了App之外，它还做了一个分类：（Read/Look/Watch/Listen）即阅读、观看、视频、聆听；即把整本杂志中的相关内容再做一个分类，让用户在使用方式上多一种选择。

二、背景音乐：

在一个较多文字的文章中，插入适当的背景音乐，有助于在较为安静的环境下深度阅读。比方一篇讲家居的文字，出现在数字出版物中，可以插入一些较为舒缓的音乐，让用户在愉悦放松的气氛下持续阅读。

在较近版本的DPS里还出现了一个可选的功能叫“跨作品集播放”，选择了这个选项以后，单击播放音频，在用户阅读整个作品集的过程中都能听到；在后面的文章中，如果再次出现了播放音频，系统会选择播放新的音乐；或者用户也可以单击页面中间范围，在导航栏中单击“播放/停止”按钮来停止或继续播放音乐。

三、比较常规的用法：

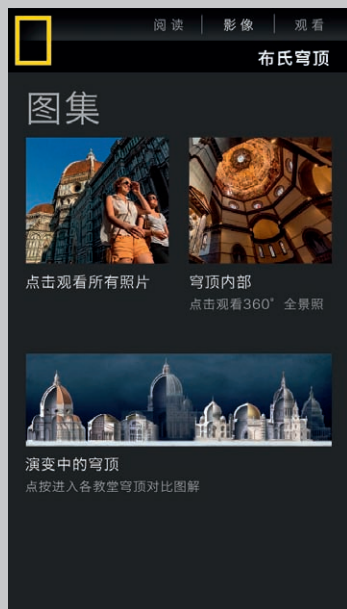
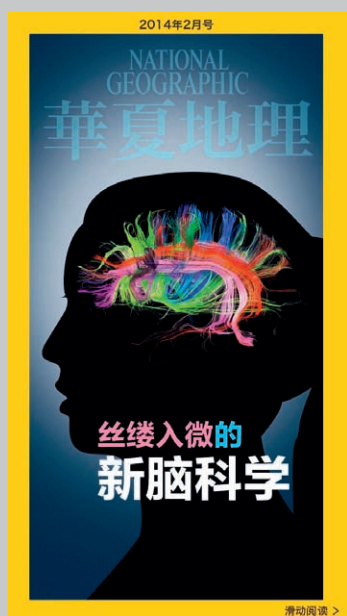
1. 访谈类文章插入受访者音频，让用户能更加立体地感受到对方的整体感觉；

2. 科学类文章插入资讯，比方各种飞禽走兽的鸣叫；

3. 时装大片插入背景音乐，比方海边拍摄的大片插入海浪、森林中拍摄的大片插入鸟叫、插入钢琴乐曲等。

音频的用法很多，比较好玩的还有利用音频按钮控制器外观制作小动

| 插入音频: 全文朗读 |



画。常规的音频播放/暂停按钮通常只有两个，如果想做得更精致一些，可以选择带进度的控制器外观，通常是长这样的（见右页）。

设置的方法很简单，在Folio Overlays面板上，选择控制器外观所在的文件夹，完成文件后确认链接未丢失就可以啦。

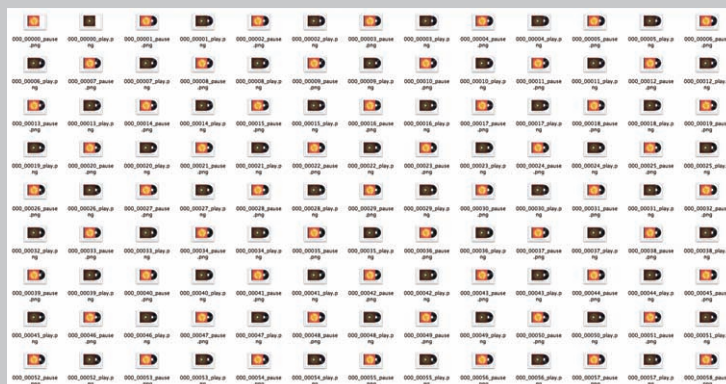
要在播放音频剪辑时显示含有播放和暂停按钮的控制器外观，需要在指定文件夹中创建一组 PNG 文件。在这个文件夹中的每幅图像都必须具有 _pause 或 _play 后缀。可创建一对后缀 _play 和 _pause 按钮（右页上图），也可创建多个表示状态栏进度状态的 _play 和 _pause 按钮（右页下图）。

利用这个属性，我们还可以创建一个小动画，在播放音乐的过程中，有唱片在转动的效果，如下例所示。

| 将音频文件置入InDesign工作界面后，单击文件夹图标，在Folio Overlays面板上指定控制器外观图片所在的文件夹 |



| 准备好控制器外观的图片素材，放入一个文件夹，最后指定所在文件夹，你的唱片就会和音乐一起动起来啦 |



| 常规的音频播放/暂停按钮是这样的 |

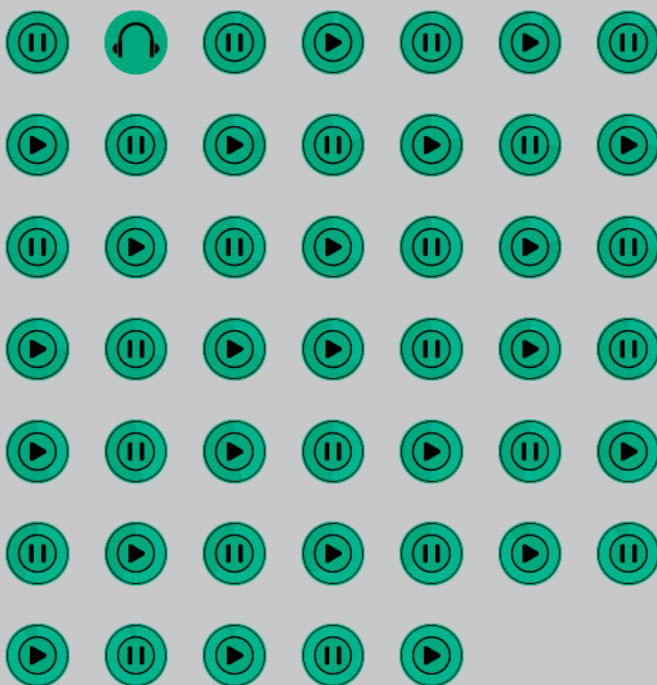


audio_play



audio_pause

| 带进度的控制器外观是这样的 |



| 也可以是这样的 |



| Web内容创意方法 Web Content |

现在我们要开始讲最有创造力的一种创意方法啦。之前我们讲到的种种叠加方法是发挥你的想象力，灵活运用，实现各种各样的奇思妙想，那接下来我们要讲到的这种方法，是提供了更多的可能性，来创建各种令人尖叫气喘的效果，让我们一起来发现惊奇吧。

Web内容叠加的基本工作原理分为两类：

- 一、实时引用网页的内容，需要WIFI环境支持（连接到互联网）。
- 二、通过创建本地的HTML文件，创建更炫酷的动画效果。

实时引用网页内容很好理解，就是在你的页面区域范围内，定义一个网址，在这个页面区域内就会实时显示该网址的内容。方法我们在第3章中已经讲到过，简单地讲就是画一个区域，然后在Folio Overlays面板上指定该区域指向哪个网址。

实时引用网页什么时候用比较合适呢？

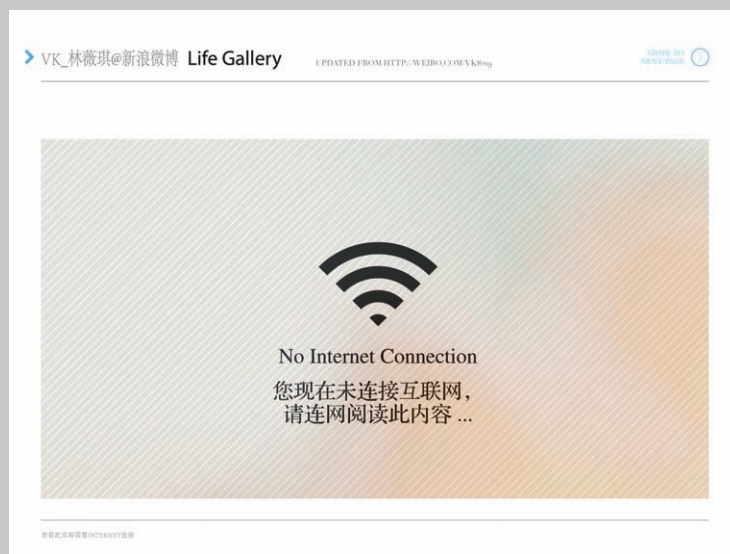
举个特别简单的例子，如果你做了一个自选作品集，在这个作品集中，你想分享给朋友看你的旅行照片、随笔，分享给你的朋友，你还想让他看到你的微博，使用这个方法，就能在你的作品集中实时引用你微博当前的状态：你发的140字的分享、你的其他朋友的评论……当然，使用这个方法的前提是必须连接互联网。



| 引用实时网页 |



| 当用户未连接网络时: 就会变成下面这个样子…… |



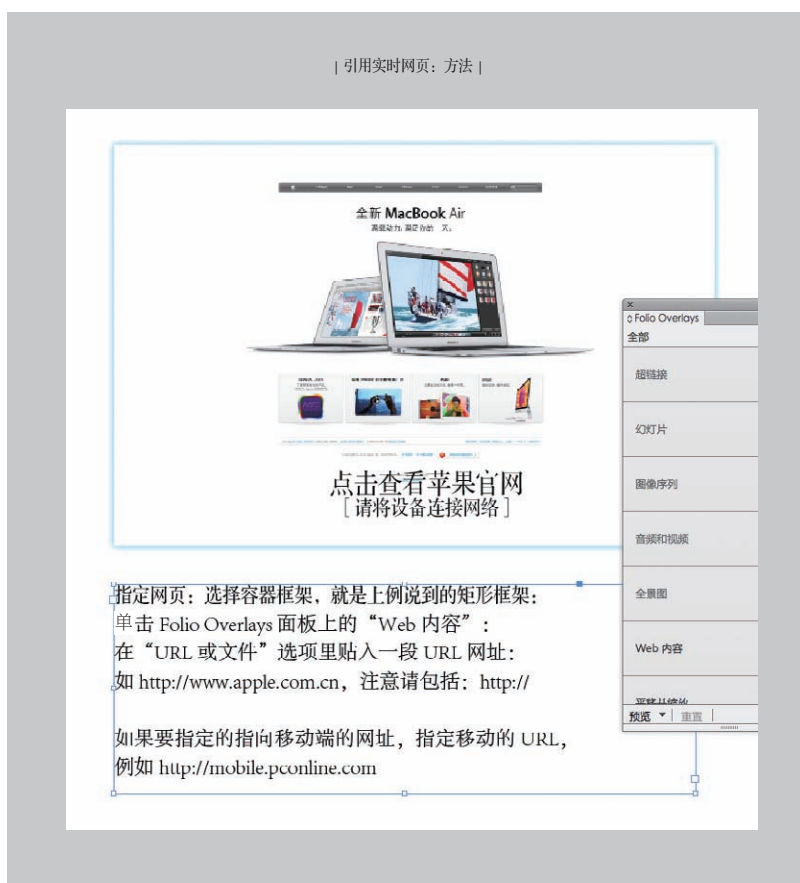
在数字出版物中我们什么时候会需要用到这个功能呢？

比方说，你的内容中提及到instagram，然后你想给用户看一张照片实时的评论，就可以用同样的方法：

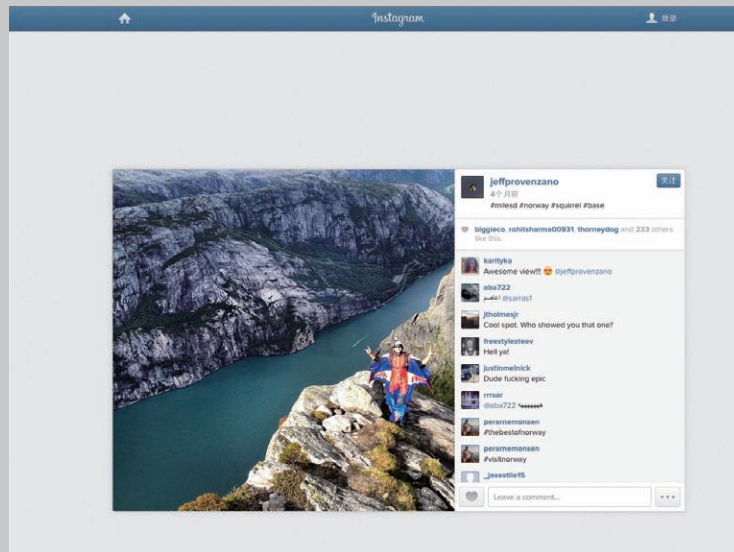
画个矩形，在Folio Overlays面板上定义它的网址为：

<http://instagram.com/p/a9K9zligLc/>，当你的数字出版物中介绍了某位艺术家在Instagram上发布的一张摄影作品，你就可以使用这种方法最为直接地引用给用户。

同样，你也可以在介绍某位明星的时候，实时引用他的Fans为他建立的网站，就能看到他最新的作品及街拍近照，是不是很有意思呢？



| 在数字出版物中实时预览各种各样的评论 |



| 在数字出版物中实时引用网页：明星主页 |



另外一种，通过创建本地的HTML文件，创建更炫酷的动画效果。
使用这种方法的好处是：

一、HTML文件体积很小，如果你的数字出版物是出刊频率较高的周刊甚至是日更新的出版物，就非常适合用这种方法来有效地提高工作效率和优化工作流程；又或者你的数字出版物在结构上较为简单、文字量比较大，也非常适合使用这种方法。

二、HTML可以实现更多样的交互形式和更酷的效果。制作HTML文件的方法有很多，比方网页设计软件Dreamweaver，比方使用记事本编写一段HTML脚本，保存为后缀为.html的文件，也可以使用一些工具，比方Adobe Edge Animate 来制作HTML动画。

制作实时引用的网页内容叠加的基本工作方法：

一、创建一个占位符：它可以是一个带设计元素的矩形，这个矩形有点儿像一个容器，又像是打开了DPS对外的一个接口，通过这个方法能引入更多的交互手段来实现各种效果。

如果想在用户打开页面时看到的是这个网页的缩略图，新建矩形就可以。如果你希望给它添加一张海报，那么你可以置入一张图片。

在此例中，我们新建一个600×400（像素）的矩形，指定网页：选择容器框架，就是上例说到的矩形框架。

单击Folio Overlays面板上的“Web内容”：在“URL或文件”选项里贴入一段URL网址，如http://www.Apple.com.cn，注意请包括“http://”。如果要指定的指向移动端的网址，指定移动的URL，例如http://mobile.pconline.com，然后在桌面或在你的iPad上测试你的设置，就能看到这样的结果啦。

单击矩形能看到网页显示在600×400（像素）的区域范围内，如图所示：你会发现网页只有一部分显示在此区域内，是因为目标网页的（像素），一定是大于你设置的600×400（像素），所以这种用户体验不是很好。建议选择“缩放内容以适合”选项。选择此项以后，用户看到的第一个画面就是适合你所选框架大小的网页。

如果觉得区域太小，还可以使用手指开合的动作使局部放大，这时你的Web内容叠加看起来就很像是一个平移缩放了，是不是很有意思呢。

| 制作实时引用的网页内容叠加 |



指定网页：选择容器框架，就是上例说到的矩形框架：

单击 Folio Overlays 面板上的“Web 内容”：

在“URL 或文件”选项里贴入一段 URL 网址：

如 <http://www.apple.com.cn>，注意请包括：`http://`

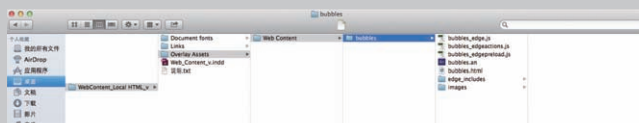
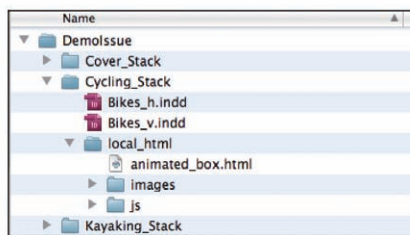
如果要指定的指向移动端的网址，指定移动的 URL，

例如 <http://mobile.pconline.com>

(创建一个包含所有文件的文件夹，在此文件夹中需要包括你的后缀为.html 的文件，以及图片文件夹 (images)、脚本文件夹 (.js，指JavaScript))。

1. Create local HTML files

Create an .html file in a folder with associated folders and files, including images and scripts that the .html file refers to.



拓展思维进一步想，假如你已购买了DPS服务，你有一个非常成型的网页，而且你非常想早日看到你的App上线，你其实可以让你的每一个页面都是Web内容叠加，这样你的DPS App就变成了一个实时网页的容器，用户只需要保持在线状态，就能看到你的网页的实时动态。这种方式对一些Daily性质的数字出版物来说，实在是精明之举。

这种方式的另一优点是，会让你的整体文件非常小，减少了用户在下载过程中中止下载的可能性。缺点则是对用户的网络提出了更高的要求，用户需要保持在线状态，当用户在移动的交通工具里或是网络状况不好的情况下，阅读体验就会比较糟糕。

你就会看到整屏都是熟悉而又不友好的渐进符号一直在努力，但就是什么也出不来，最后你只好无奈地退出了App。

二、接下来，我们来说说使用本地HTML文件，创建一个包含所有文件的文件夹，在此文件夹中需要包括你的后缀为.html的文件，以及图片文件夹（images）和脚本文件夹（Js，指JAVA script）。在你的所有作品集中，最上层文件夹最好以这样的方式命名：终端_项目名称_月（期刊号）_年，如iPad_S12_June_2014，此命名表示：这个App是发布给 iPad 设备的，有别于未来我们可能还会发布的 iPhone 版本。S12是《兵书十二卷》的代号（Strategy12），June 和 2014表示这本书的发布时间是2014年6月。

第二个层次比较好的方式是：排序所用的数字_专辑关键词_专辑所属的页码_v或h（表示文件是水平方向或垂直方向的阅读方式，当然，假如你的作品集是双向的阅读方式，那就分别把以_v和_h为后缀的InDesign文件放进所属专辑的文件夹中即可），如：A1_Award_001_v，表示这个专辑的内容是跟奖项有关的，然后属于这本杂志的A部分，这个InDesign打包文件属于这个专辑的第一页，这个专辑以及这本杂志的阅读方式是垂直方向的。

在嵌入了本地HTML文件的InDesign文件中，还需要进一步定义，当你完成设计，你需要存储你的InDesign文件，然后打包，把它放进一个严谨有序的文件夹中。

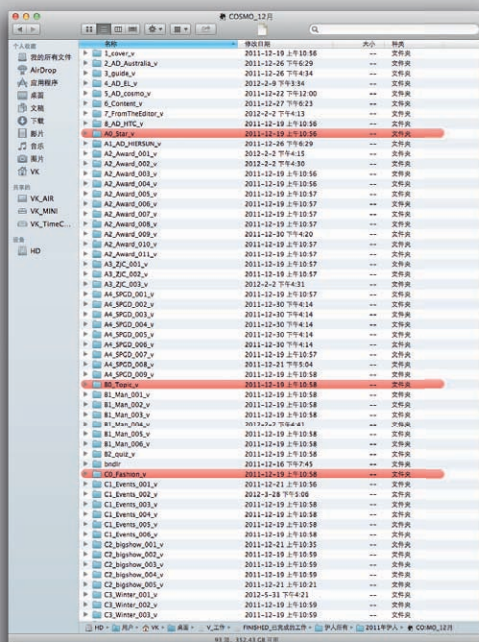
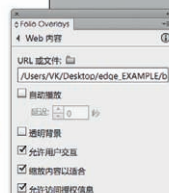
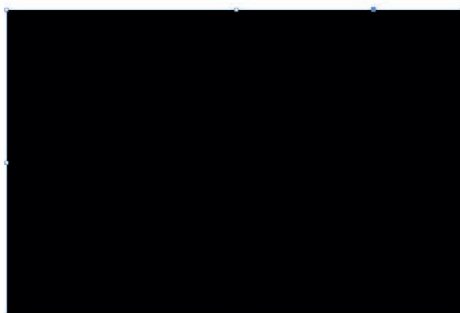
正如我们在“第2章基本概念篇”中所讲到的，在此InDesign的打包文件中，Links文件夹中会有链接的图形文件（只要InDesign带图片就会有此文件夹）；Document fonts里有你所用到的所有字体，以备印厂所需；（可

| 文件夹的结构最好这样：有严谨的层次和关系 |

二、接下来我们来说使用本地HTML文件

创建一个包含所有文件的文件夹，

在此文件夹中需要包括你的后缀为HTML的文件，以及图片文件夹（images）、脚本文件夹（Js，指JAVA script）



App Store搜索“云端创意”
或扫描二维码
免费下载本书动态案例。

选)系统默认命名为“说明”的文本文件,则为当你需要向下一个工作流程的人员(如印厂的技术专家)说明一些特殊需求的时候提供了可能(可选)。

在我们的交互文件中,会有一个叫作Overlays Assets的文件夹专用于放置交互所需的资源文件。

在下图中我们看到,此文件夹中包含了一个叫Web Content(网页内容)的文件夹,然后为防止此页面有两个以上的Web内容叠加,你还可以再建立一个层次,就是包含“Bubbles”这个动态效果的单独文件夹。

在这个文件夹中,包含了创建这个HTML动画的源文件,后缀为.an的文件,表明这个HTML动态效果的网页是使用Adobe Edge Animate(简称Edge)的软件制作的,制作环节完成以后,生成了后缀为.html的网页文件,另外还包括其他一些后缀为.js的文件。这些文件是一些Java Script程序文件,必须被包含在内。

关于动画:

首先我们要简单地解释一下动画的基本工作原理。动画,简单地讲就是动起来的画儿,通过连续播放一系列画面,给观者造成视觉上的连续变化;它的基本原理与电影、电视一样,都是基于视觉原理。医学证明,人类具有视觉暂留的特性,就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后,在1/24秒内不会消失。利用这一原理,在一幅画还没有消失前播放出下一幅画,就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。

复杂的动画作品可以成为一部电影,也可以成为一个游戏作品,而在我们数字出版物中用到的动画则没有那么复杂,更多的在于趣味性和交互性。

利用动画工具,可以做出很多有意思的交互式小动画,比方右页的汽球小动画,还有捉小鸟的交互小动画,可以在规定时间内,通过单击来抓气球或捕捉小鸟,并统计得分,为你的数字出版物增加乐趣。

在素材准备过程中选择用哪款软件来做哪种效果,原则是哪种效果你需要,且哪款软件在你的需求方面最有优势。比方,图形文件我们通常不用PS来处理,这方面AI比它擅长;而图像文件就是PS比较强了。

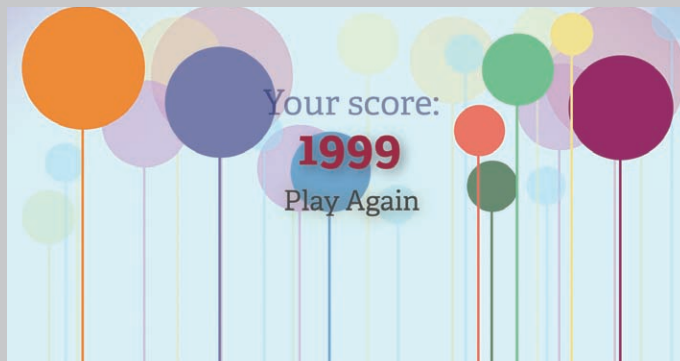
关于Edge:

说到这里,我们需要提及一个好用的动画工具:Edge Animate是Adobe公司推出的一款制作HTML5动画的可视化工具。使用它可以创建动画和交互作品。创作完成以后,存储为HTML文件,可以和DPS工具流畅地连接。

| 好用的动画工具: Adobe Edge Animate |



| 使用Edge做的交互式动画小游戏: Catch |



| Edge动画的基本方法|

下面我们讲一下制作Edge动画的基本方法，也可以称为基本 workflow：

首先，新建一个文件，尺寸按你的需要来设置，页面的动画区域要多大就设置多大的尺寸，为了避免错误，制作完成的动画在置入InDesign工作界面以后就不能再拖曳；

其次，置入一张图片，可以是图标、图片元素以及矢量元素（快捷键 [苹果键+i] ）；

第三，转换为元件（ Convert to symbol ）；并命名元件，命名的目的是为了在之后更容易找到这个元件；

第四，确定动画的时间，比方2秒：然后在时间轴面板上把时间指针拖到2秒处；

第五，插入关键帧，确认动画停止时的动态（动画属性是大小和位置、位置、宽度、高度等）；这里的设置决定了此动画元件停止下来时的属性；

第六，再次插入关键帧：把时间指针拖回你希望动画开始的时间，如0秒，在0秒处再次插入关键帧，设置动画属性；

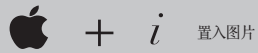
第七，按 [苹果键+回车] ：在浏览器中（如Safari）预览动画效果。

至此，我们的一个简单动画就完成了。

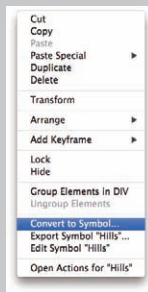
下面我们通过一个案例来熟悉一下Edge的工作流和基本思路：

1. 新建一个文件：尺寸在属性Properties面板里面设置；
 2. 按快捷键 [苹果 + i] 置入一个PNG文件；
 3. 在舞台（ Stage ）中间单击鼠标右键选择 [Convert to symbol] ，把此元素（ Elements ）转换为动画元件（ Symbol ）；
 4. 在Timeline（时间轴）面板上将时间指针拖动到目标时间点（如2秒）；
 5. 在 [时间指针] 上单击鼠标右键选择 [Add Key Frame] 添加关键帧；
- 另外它还有两个跟Adobe的其他软件很相似的地方是：
- 一是等比缩放的键盘命令是按住 [Shift] 拖曳，二是元素的前后关系也可以用快捷键 [苹果+ [] 或 [苹果+]] 来改变。就像其他软件如InDesign（置于最上或最下）或者PS的图层关系一样。

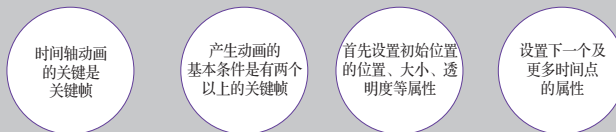
| 使用Adobe Edge Animate 制作动画 要点 |



置入图片 (快捷键 [苹果键 + i] 表示import) : PNG / Gif / Svg, 不支持PSD



将图片转换为动画元件 Symbol



创建动画元件的时间轴动画

设置在初始位置
的位置、大小、
透明度等属性

设置下一个及
更多时间点的
属性

重复上述环节，创建各个动画元件的时间轴动画

为动画添加循环和交互

6. 在时间轴面板的动画元件（此案例中命名为VK_Dance）中修改参数，如上例中选择了Size and location，就是选择了位移和大小的变化。

整个动画的基本工作原理是：

一、此元素能动起来第一步是将置入的图片（此时是元素/elements）转化为元件（动画元件/Symbol）；

二、让它动起来的基本原理是，在时间轴添加关键帧。

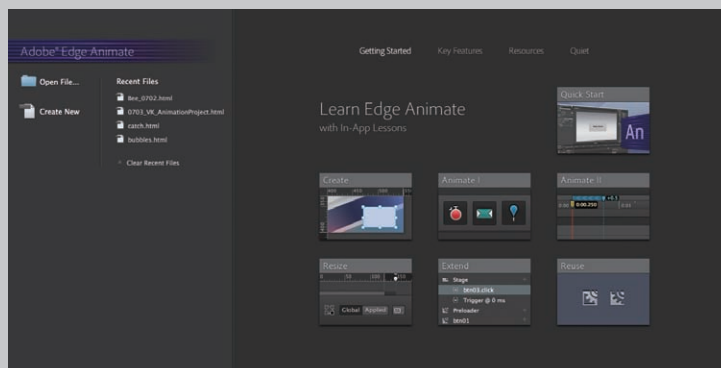
基本工作方法是，先把时间指针拖动到你想要它停止的时间点上，如2秒；然后在此时间点上添加关键帧，选择位移+大小的改变或者其他；最后再把时间指针移回到原点（0秒的时候），可以在舞台中移动元素，也可以通过修改属性的值来改动。进行到这里，你的基本动画逻辑就已成立。

另外，如果动画设置错误，只需要在时间轴面板上按[Delete]键即可（注意不是[苹果键+Delete]）。

设计动画的方法：首先是确定页面的基本逻辑，哪个元件（设计元素）先到舞台（如0秒的时候出现）；第二个元件在什么时候（如0.25秒）的出现（也就是时间轴的关系，谁先谁后，合并的状态是怎样的关系）；然后分别是什么动态：是位移还是不透明度的加深，还是由远及近的变化、或是沿着轨迹移动。第三是配乐：配合适当调性的音乐会影响这个视频的水准。

Adobe Edge Animate是一款很有意思的软件，让我们一起来学习吧。

| Adobe Edge Animate 在软件中还贴心地加入了视频教程，可自行观看学习（英文） |



| |
|-------------------------------|
| Size and Location |
| Location |
| Width |
| Height |
| Opacity |
| Display |
| Transform Origin |
| Left |
| Top |
| Rotate (z) |
| Scale (x) |
| Scale (y) |
| Skew (x) |
| Skew (y) |
| Box Shadow Offset (h) |
| Box Shadow Offset (v) |
| Box Shadow Color |
| Box Shadow Blur Radius |
| Box Shadow Spread |
| Clip |
| Grayscale Filter |
| Sepia Filter |
| Saturate Filter |
| Hue Rotate Filter |
| Invert Filter |
| Contrast Filter |
| Blur Filter |
| Drop Shadow Filter Color |
| Drop Shadow Filter Offset (h) |
| Drop Shadow Filter Offset (v) |
| Drop Shadow Filter Blur |

| 可滚动框架创意方法 Scrollable Contents |

可滚动框架是一种非常有意思的方法，使用这种方法经常会有令你不由地惊呼 WOW~~~ 的效果出现。

下面我们就先来看一个有趣的案例：

右页的案例是一个关于美妆细节的页面，当用户根据页面提示使用手势向上滑动页面时，会有相对应的每个明星的美妆细节文图对应上，就像右页下1~3的小图所示，同时，其他无关的内容被橙色带透明度的色块巧妙地遮盖起来，让用户有既有趣又一目了然的阅读体验。右页下的第四个小图则是在滑动过程中的界面呈现。

大家知道，在印刷版的设计中，这种页面元素较多的版面通常只能把所有元素堆积在页面上，看上去非常拥挤，但是又没有更好的办法；而好的交互设计则可以使用可滚动框架以更轻松的方式来表达。

| 安全问题 |

接着，我们还要讲更多的可滚动框架创意方法，在此之前，我们先讲一讲可滚动框架方法需要注意的一些问题，我们姑且称之为“安全问题”吧。

从理论上来说可滚动框架可以从上、下、左、右四个方向往外拉出内容，拉出的内容大小以及滚动区域都可以按需要来设置。不过，因为有个热区重叠加上手势重叠的问题，左、右方向的可滚动框架要特别注意，切勿使用全局热区，建议在可翻页区域有提示。

听起来有点复杂是不是？

先来解释一下什么叫热区：热区的叫法源于网页概念，在我们的交互设计里可以理解为在页面的一个区域里设置了一个区域，此区域可触发转而指向另一状态，而这个区域在我们的可滚动框架交互方法中就是指滚动区域；在幻灯片叠加中，功能按钮的区域就是热区，因为单击那个区域页面就会发生变化。

接下来，我们来理解一下什么叫作手势重叠：

* 上述案例由作者和刘月洁小姐共同完成，感谢刘小姐的贡献。

| 由下往上滑动页面查看到更多细节 |

热门剧女主角 教你如何化CUTE妆

也许你没有天生CUTE容貌，
但会伪装才是真的高手，
下面5位热门美剧CUTE女主角
告诉你怎么化妆才冻龄。

《绯闻女孩》
Blair

《绯闻女孩》
Serena

《美少女的谎言》
Aria

《暮光之城》
Bella

《吸血鬼日记》
Katherine

向上滑动查看精彩



| 可滚动框架是一个宽为768（像素），
高为6144（像素）的成组的设计元素 |

本章节部分案例素材出自《时尚·Cosmo》2011年iPad期
刊，案例图片文字版权归《时尚·Cosmo》所有。
扫描二维码下载最新的《时尚·Cosmo》iPad杂志。

在数字出版物中我们通常会用两种翻页方式，单一左右翻和复合上下左右翻两种。以单一方式为例，当用户在浏览数字出版物的时候，翻页的方式和iOS设备的手势是一致的，也就是说，左右滑动（Swip）手势就是翻页方式；那么，如果你的可滚动框架的交互设计也是从右往左拉出可滚动内容，同时，你的交互热区是全屏的，也就是说和设备尺寸相同的，就会带来一个后果是，没有办法往后翻页。这种情况就可以被称为手势重叠。

手势识别在iOS上非常重要，手势操作移动设备的重要特征，极大地增加了移动设备使用的便捷性。常用的手势有：

Tap：单击

Pinch：缩放

Rotation：旋转

Swipe：滑动，快速移动

Pan：拖动，慢速移动

LongPress：长按

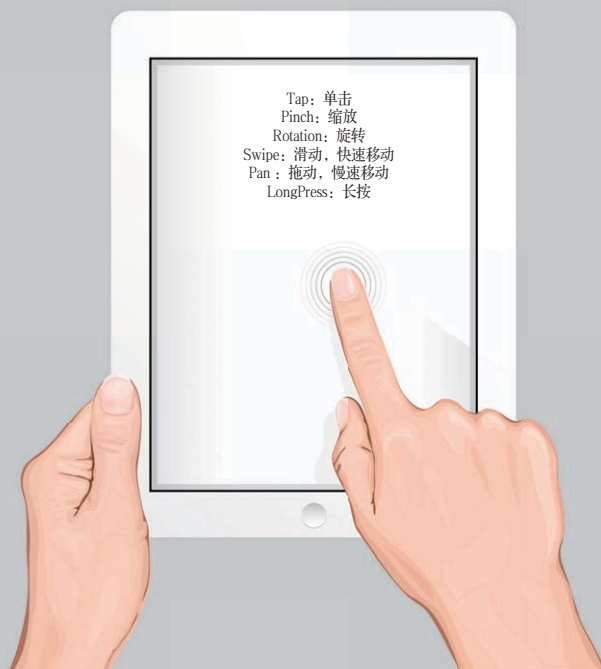
在数字出版物的交互设计中，一般说来与iOS设备的手势识别习惯保持一致，会让你的产品更易用，用户体验会比较好。同时，也要注意避免产生因为手势重叠带来的错误。

接下来，我们还是来说说可滚动框架比较常规的用法。

最基础的使用是通过滚动赋予页面更多的可用空间，比方一个页面已完成设计的情况下，赋予文字部分滚动的属性就能把原来放不下的文字放下。比方我们经常能在杂志里看到的一个栏目——卷首语，就非常适合使用这种方法，图书作者的序言也很适合这样做。

在印刷出版物中，较好的图片通常会放整版或跨页出血来放；在数字出版物中为了更好地呈现精彩的细节，让图片没有遮挡、文字不压图，通常也可以使用可滚动框架，让用户通过滑动的手势，把更多的内容拖曳出来观看。可滚动框架的设计重点是根据需要设置好区域的大小和位置。

大小的数值决定了可滚动内容的范围，位置则决定它的消失点。比方，简单地说，通过设置区域和位置，你可以让可滚动框架在希望的位置消失，比方是在页面的某个位置消失，还是滑出页面的范围。



(时尚旅游iPad杂志的卷首使用了可滚动框架)

EDITORS NOTE | 卷首语

遇见最好的季节

与这篇卷首的时候，我刚刚从新西兰和澳大利亚旅行归来。你知道，这是一个最好的季节，无论是在地理上的北半球，还是南半球，持续的好天气一直都在追随着我。我想人生最好的旅行就是你在一个陌生的地方，发现一种久违的感动。所以，当飘荡在新西兰皇后镇的时候，瞬间就能无以言表的幸福一击即中。纯净新鲜的空气、湖泊、山川、草原，似乎一下就将人投入到大自然的天地中，心生向往的精灵之气，特别纯粹。难怪新西兰可以被称为“户外运动者的天堂”，这真的一点都不夸张。徒步、登山、骑马、自驾，走出去即是风景，绝对是一种最奢侈的天然浪漫。即便随手一拍，就是一幅不需任何修饰的精美画卷，这种感动不由让我开始设想与此有关的幸福生活。



10月，真的是一个贴近自然的最佳时节。天空从未这样通透过，空气也从未这样清爽过，微风轻拂过的城市，飘洒出来的都是快乐的细胞，洋溢在世界的各个角落。这个季节，你一定要走出去，即便不去远行，也应该更多地沐浴在阳光下，享受一下这个季节带给我们们的独特色彩。

曾经有人问我，最喜欢的旅行方式是什么？我的答案从来都是自驾旅行，这确实是所有旅行方式中我最钟爱的一个。在新西兰的这次旅行，我们一路上到处可见开着房车旅行的当地人，随遇而安的那种悠然自在，且行且休闲的那种理想状态，让周遭的一切都回归到生命的本身。我也曾经无数次设想过这样的好事，如果能够带着一家人一起出发那真是太好了。

这期我们的封面主打专题是《终极公路旅行》，汇集了近几年来最值得收藏的30条公路自驾线路，整个专题涵盖了亚洲、美洲、大洋洲、欧洲，以及世界各地不

《时尚旅游》执行出版人
Email: yufu@trends.com.cn

解

2022 TRAVELER 我们致力于探索目的地的自然与文化，倡导健康积极的旅行及生活方式，关注旅行者的内心需求，关注目的地的可持续发展。

向上滚动
查看更多内容

比方右页图一，是这页设计的初始画面，为了提醒用户滑动拖出未完的文字内容来阅读，可滚动内容呈悬停状态，右下角未完的文字会自然而然地让用户做出向上滑动的手势以查看下面隐藏的更多内容。

下面我们来讲讲这个案例的方法和思路吧。

首先置入底图，底图部分是不参与交互的，因此，可以把它放在一个图层中，所有不参与交互的元素都放在这个图层，这样有助于理清结构，需要的时候还可以显示/隐藏图层，或者锁定此图层，以方便对其他图层进行控制。规范的命名图层有助于减少错误，建议将不参与交互的、不动的图层命名为“Layout”或者“BG”（Backgroud背景）；交互图层可以命名为“interactives”；按钮图层则可以命名为“Buttons”。

置入底图以后，在页面范围内新建一个 360×1024 （像素）的矩形，我们把它命名为“Content”，这个矩形的大小和位置就决定了滑动内容的大小和位置；

然后，我们设计滑动内容的元素，在图层面板上可以清楚地看到，如图左侧的成组宽度为360（像素）、高度为1390（像素）的元素集合，我们把它命名为“Group”。这个Group元素组合必须与上述的Content宽度相等，否则，就会出现滚动内容失去精确的位置和方向的情况（元素会在可滚动区域里随意滚动）。为了让初始页面Group元素在垂直方向有一段空白，我们这个Group中有一个透明的矩形元素，尺寸为W360、H635，这个高度就是初始状态的空白了。它的宽度要与Content保持一致。

准备好了上述Group元素组合以后，复制；选择内容框架（命名为“Content”的矩形），然后选择“编辑”>“粘贴”。

接着打开Folio Overlays面板，在选中Content元素的情况下选择“可滚动框架”，并在此面板上做出设置，指定这些选项，如右图所示：

现在就可以在设备上预览你的交互设计啦。

在Folio Overlays面板的可滚动框架面板上，这些选项的意义如下：

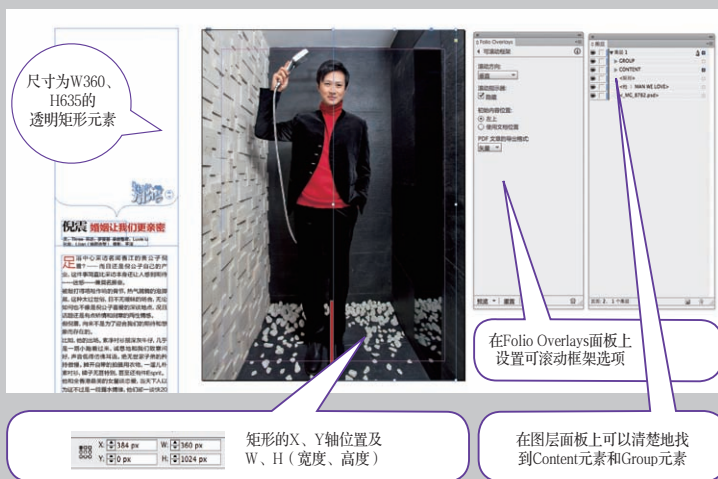
滚动方向：选择“自动检测”以基于容器框架和内容框架的高度和宽度确定滚动方向。如果这两种框架的高度相同，但宽度不同，内容仅水平滚动。要

* 上述案例由作者和吴硕先生共同完成，感谢吴先生的贡献。

| 页面的初始状态、向上拉出可滚动内容的状态 |



| 可滚动框架设置图解 |

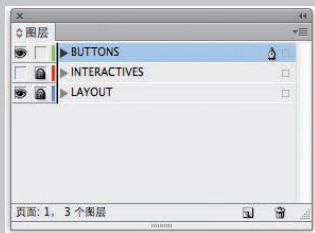


尺寸为W360、H635的透明矩形元素

矩形的X、Y轴位置及W、H（宽度、高度）

在Folio Overlays面板上设置可滚动框架选项

在图层面板上可以清楚地找到Content元素和Group元素



建议的工作方式：规范的命名图层

规范的命名图层有助于减少错误，建议将不予交互的、不动的图层命名为“Layout”或者“BG”（Background背景）；交互图层命名为“Interactives”，按钮图层命名为“Buttons”。

本章节部分案例素材出自《时尚·Cosmo》2011年iPad刊，图文版权归《时尚·Cosmo》所有。

确保内容仅朝一个方向滚动，即使容器框架比内容框架更窄且更短也是如此，请选择“水平”或“垂直”。选择“水平和垂直”选项将提供与“自动检测”相同的行为。

滚动指示器：不希望在滚动时显示滚动条，请选择“隐藏”。

初始内容位置：选择“左上”将内容框架与容器框架的左上角对齐作为初始视图。选择“使用文档位置”来将内容框架的位置作为初始视图。

PDF 文章的导出格式：如果可滚动框架显示在使用 PDF 格式的文章中，则可以选择位图或矢量。在为 SD 和 HD iPad 或 iPhone 创建单个作品集时，选择“矢量”特别有用。当作品集显示在 HD iOS 设备上时，“矢量”选项提供更清晰的文本，但是要花些时间加载。为获得最佳效果，请对文本密集型可滚动框架使用矢量，对基于图像的可滚动框架或在为 SD 和 HD iOS 设备创建单独再现时使用栅格。

使用同样的交互方法，利用可滚动框架的技术特性，可以更好地表达一些传统媒体的内容，比方，右页关于时装的几个对立观点的论证：

论题悬停在页面中间，正方、反方的论据则可以在垂直方向滚动，在视觉和交互体验上营造了一种非常有趣的辩论气氛，很好地表达了编辑思想，动态的页面更有趣，而且阅读体验更好。

另外，还有一种交互方法和这种方法有相似之处，就是长页面的设计方法，长页面的方法和可滚动交互方法最大的分别就是滑动区域前者是全页式的，后者是在指定区域、指定大小中滑动。





右页案例是一个拼接页面，50个内容通过可滚动的页面设计，使左右页可以拼接，这样的交互设计为数字出版物营造了更多类似游戏式的趣味性。

它的交互方法实现起来也不难，也就是页面被两个矩形框架拼接，这两个矩形框架的功能有如占位符，它们的宽度加起来正好是页面的宽度；第二个矩形框架左上角X轴的位置精确地与第一个矩形框加右上角的X轴数值相等；产生了任何错位，就不能精确地实现这个创意了。

另外要注意的是，在复制粘贴的过程中，系统有时会产生些许偏差，这时就需要使用属性面板以精确地修改数值。



| 更多案例：页面可滚动区域可放置更多文字内容——垂直方向 |



| 更多案例：页面局部可滚动区域——水平方向 |





| 幻灯片创意方法 Slides |

图像序列和全景图讲完了，接下来我们说一说用得最多的，也是最酷的幻灯片的创意方法，灵活应用幻灯片能带来各种奇妙的效果。

从方式来说，幻灯片有以下三种方式：

1. 通过单击控制；
2. 通过轻扫页面播放；
3. 自动播放。

灵活地利用三种方式为你实现不同的效果带来了多种可能性。下面我们就来说说一些有趣的案例吧。

我们先讲最简单、最常用的一种幻灯片，就是通过单击出现图片注解以及相关内容的那种。好处是当用户不需要查看更多信息时，能更好地为用户呈现精美的图片，完全没有遮挡。

右页上面的图例是最为典型的一种通过单击控制的幻灯片，它有两种状态：初始页面是非常干净的一张图片，加号则提示用户有更多信息可供查看；单击之后出现使用的镜头、参数等相关信息。这种幻灯片叠加在数字出版物中可谓是出现最频繁的方式了。

但是不要小看这种方式哦，这种最不起眼的方法其实有太多的变化，只要掌握了它的基本思路，就能做出各种各样的令人惊讶的效果。

再看右页下的案例：在这个元素较多的页面，制作了6个幻灯片的对象状态叠加在一起，通过单击数字查看相关的内容，这也是用得特别多、效果特别好的一种基本页面布局方式。

回到印刷版的设计，大家想的可能是如何在有限的版面中摆下更多的内容，同时还要兼顾美观、阅读便利等因素。相对来说，数字出版物对版面的限制就稍微宽松一些。

一方面，相比印刷版的出版物，每增加一个页面就要增加更多的成本，而数字出版物增加页码则不需要花更多的钱。如果交互方式不是很复杂，甚至增加页码对整个数字出版物总体积的影响也几乎可以忽略不计。

另一方面，使用页面多个对象状态叠加幻灯片的方法，也能在同样的版

| 最基本的一种幻灯片：单击查看更多信息 |



佳士 Leica
Grinor镜头
镜头结构: 5(1组)
光圈: 1:1.75
最近对焦距离: 0.15米
滤镜(直径×厚度, mm): 36X3
滤镜口径: 46mm
重量: 200克



| 最基本的幻灯片：单击数字查看更多信息 |



面内放置下更多的内容。尤其是那种层次属性完全一致的内容，完全可以大量地使用这种方式。使用这种方式你的页面设计就会读起来很舒服、看上去也很透气。

我们再来看一个案例，也许能进一步启发你认识到幻灯片到底还能做什么：右页图也是两个对象状态，通过单击状态一的加号，转至第二个状态；这种交互设计的好处在于，通过单击弹出和图片相关的文字，非常有效地利用了数字出版的特性，既没有增加更多的页面，也没有使整体文件体积变大。所以这其实也是数字出版物中用得特别多的一种很好的方式。

下一案例我们想讲清楚的是：有效地利用幻灯片制作小动画活跃版面：

在下图的餐桌旁，我们设计了一个颜色交替变化、小闪烁的动画，这个小动画其实是通过两个对象状态来实现的，第一状态是较深色的粉红，第二个状态是较浅的粉红。在Folio Overlays面板上为这个幻灯片添加“自动播放”“交叉淡入淡出”“间隔时长为0.125秒”的属性，就创建了一个自然流畅的小动画。



| 最基本的一种幻灯片：单击查看更多信息 |



闲聊顶级镜头

没有一个摄影师或者爱好者能够拒绝顶级镜头的诱惑，而到底什么是顶级镜头，大家也是众说纷纭。

一只镜头在光学质量、操控性上超越那个时代的完美还算不上，它还要经历时间的考验。在相当长（或许至少30年左右，而卡尔斯·穆尔认为应该达到50年）的时间里保持它的光学质量，操控性不降低才可以被称为顶级镜头。

其实顶级镜头是有一些规律可循的，其中最重要的依据就是售价。对于摄影器材厂商来说，不限限量的产品，器材这东西大体上还是“一分钱一分货”的。

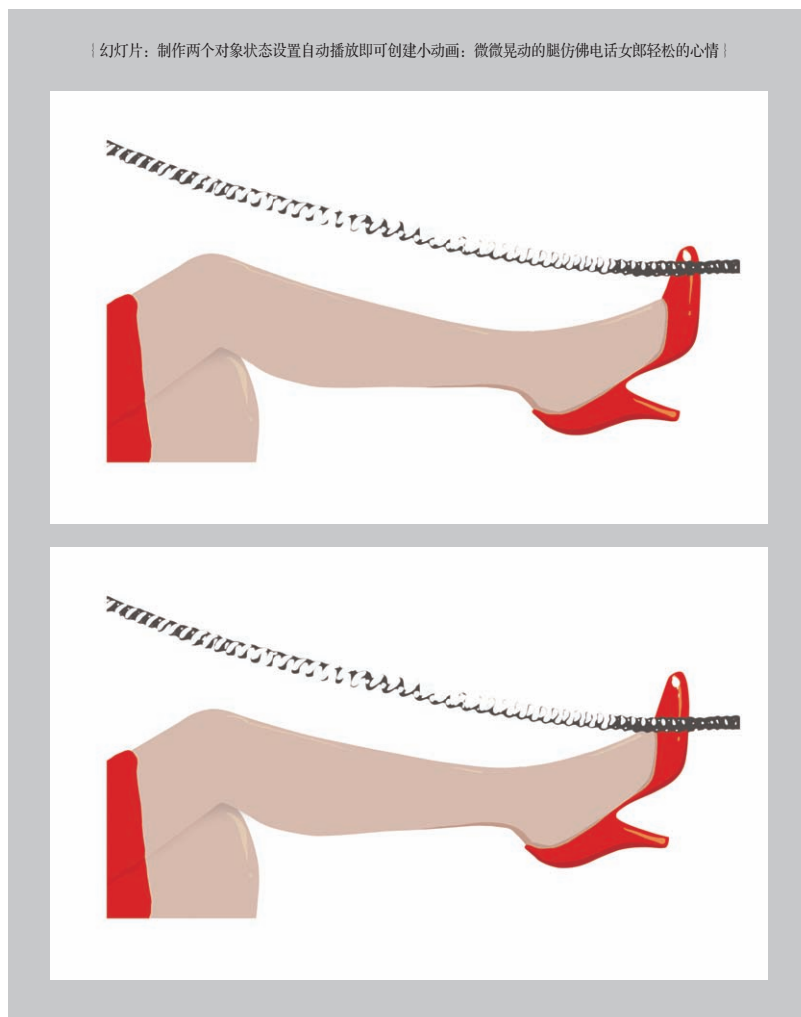
有很多独立镜头厂商生产的镜头都不在成本和市场之间做出妥协，使得他们在设计、材质、工艺上，与质量和成本之间做权衡而精确的平衡，这样也就注定了他们不可能将镜头做到顶级。而即使是老牌的摄影器材厂商在后期推出自己的顶级镜头时也会持非常谨慎的态度，毕竟，现在的市场竞争太激烈了。

顶级镜头通常在变焦镜头中产生。从理论上讲，相同成本的变焦镜头和定焦镜头是完全不具有可比性的。试图制备和定焦镜头同样好的变焦镜头势必会大幅度抬高成本。这样我们又回到了刚刚提到的内市场卖货的问题。在胶片时代，徕卡M系列有一类三角似的Tii-Klomat-M 28-35-50mm f/4在变焦镜头中差不多出色的，不过它不是常规意义上“连续变焦”的镜头；另一支康泰时N卡口的Zeiss Vario-Sonnar T* 17-35mm f/2.8变焦镜头虽然已经停产，但却是超广角变焦中最耐用的极品。进入数码时代，徕卡新的三焦点Tii-Klomat-M 16-18-21mm f/4 ASPH和索尼的Vario-Sonnar T* 16-35mm f/2.8 ZS的镜头算是变焦镜头中的佼佼者，虽然主要在变

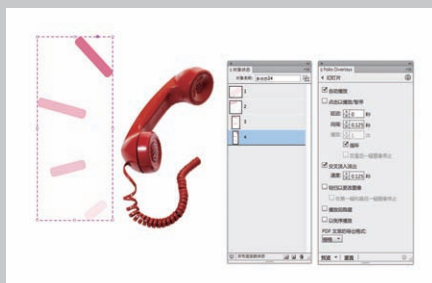
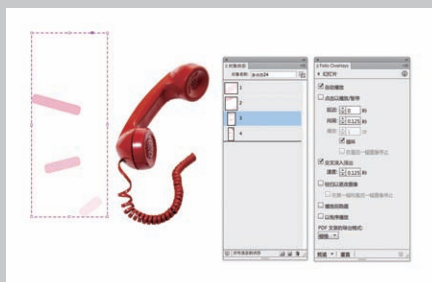
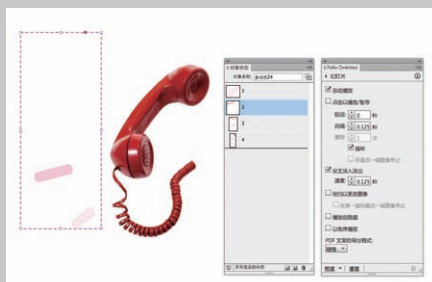
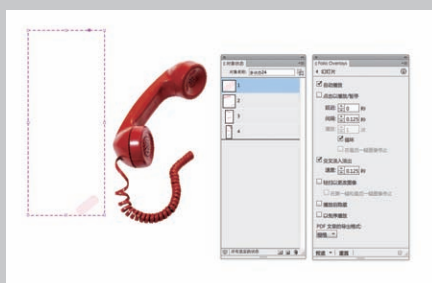
顶级镜头遇到的问题千千万，毫无疑问，遇到的第一个问题，就是：光学设计。其实真正决定镜头光学性能的应该是它的光学结构。

同样，我们再来做两个原理非常相似的小动画：下图是在一个讲感情关系的专辑中提及“如何应付他的电话”这样一个内容的交互页面，通过使用 Photoshop 略微调整小腿的高度，把调整后的图和原图做成两个对象状态，并如上页的案例一样设置好自动播放等属性，就能在页面上看到小腿轻轻晃动的小动画啦。

同理，右页的电话旁边通过设计颜色的渐进，制作为幻灯片的四个对象状态。然后，再设置好自动播放的各个参数，就成功地做出了一个电话声音渐进的小动画啦。



| 渐进的色条让你仿佛听到了老式电话的振铃声 |



两个状态加上“交叉淡入淡出”“自动播放”以及速度、间隔时长的设置创建闪烁的小动画



接下来，我们讲一个也用得非常多的使用按钮控制幻灯片的基础案例，通过这种思路也能带来非常多的变化和延伸。

在数字出版物中，有时图多文字少，有的时候则相反，右页的案例就是一大段文字、结尾三个相同分量配图的情况。这种文图比例就很合适用这种简单的按钮控制幻灯片交互方法。通过单击小图（在这里小图就是幻灯片的按钮，同时幻灯片上还有看不见的功能按钮）查看大图的方法，在视觉和功能上都得到了很好的呈现。

| 最基本的一种幻灯片：单击查看更多信息 |

在2000年（《青春十二岁》）的幻灯片里，我前往拍摄1984-85年的许多摄影和摄影爱好者手中已经不知道怎么用幻灯片了。但实际上，这样的事情在20年后已经发生，数码相机和数码相机已经取代了幻灯片。对于存储了这些年的幻灯片技术，这确实是个问题，不过对于我们在摄影的摄影爱好者和世界来说，摄影本来就不只是个多人的事情，更是一个小小的摄影技术了。

幻灯片「之后」，那些存在我们眼中的影像如果还会被我们看到，存在我们的记忆中，那么摄影技术就是最重要的。

早期，凡事都有它的道理。



在2000年（《青春十二岁》）的幻灯片里，我前往拍摄1984-85年的许多摄影和摄影爱好者手中已经不知道怎么用幻灯片了。但实际上，这样的事情在20年后已经发生，数码相机和数码相机已经取代了幻灯片。对于存储了这些年的幻灯片技术，这确实是个问题，不过对于我们在摄影的摄影爱好者和世界来说，摄影本来就不只是个多人的事情，更是一个小小的摄影技术了。

幻灯片「之后」，那些存在我们眼中的影像如果还会被我们看到，存在我们的记忆中，那么摄影技术就是最重要的。

早期，凡事都有它的道理。



在2000年（《青春十二岁》）的幻灯片里，我前往拍摄1984-85年的许多摄影和摄影爱好者手中已经不知道怎么用幻灯片了。但实际上，这样的事情在20年后已经发生，数码相机和数码相机已经取代了幻灯片。对于存储了这些年的幻灯片技术，这确实是个问题，不过对于我们在摄影的摄影爱好者和世界来说，摄影本来就不只是个多人的事情，更是一个小小的摄影技术了。

幻灯片「之后」，那些存在我们眼中的影像如果还会被我们看到，存在我们的记忆中，那么摄影技术就是最重要的。

早期，凡事都有它的道理。



| 幻灯片：左右轻扫拼接图片游戏 |



Let's Talk

闲聊顶级镜头

滑动图片
发现惊奇



可以左右轻扫的热区 1

热区 2

热区 3

| 三张原图 |



| 转盘游戏：单击数字按钮查看更多内容 |

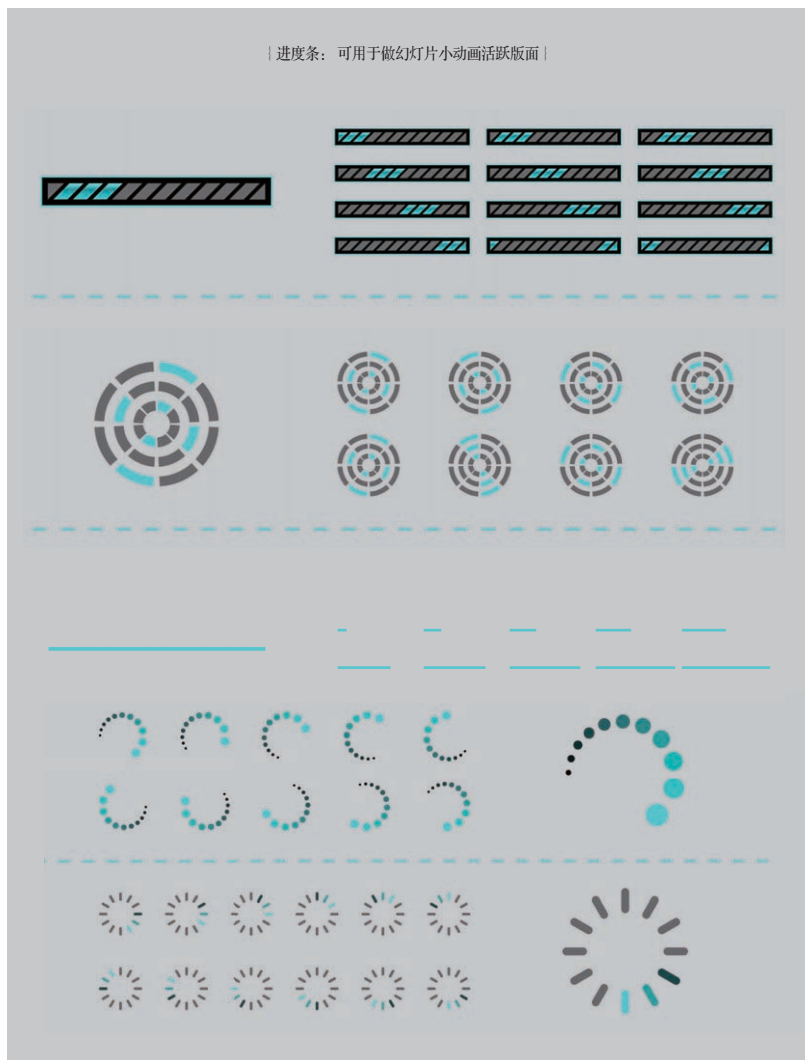
下面的案例是讲关于拍摄的15条规则，它充分地利用了幻灯片的特性，把原来传统媒体需要比较紧致地挤压在一起的版面，舒展地堆积在叠加中，使页面更加美观和易用。另外，转盘式的设计使页面更加简洁、干净和易于阅读。从方法上来说，也是把同一属性的文字用幻灯片的方法重叠在一起，然后使用按钮控制。



I 进度条小动画：幻灯片小动画体积小，效果好 I

利用“交叉淡入淡出”属性，营造色彩的柔和过渡和变化。下面的图例是几组进度条的矢量图形，用在文章的章节序号，或者是开篇的小动画元素都很好。

尤其是文字内容较多，但是配图又不太够的章节，适当地添加幻灯片小动画能活跃版面，既让你的出版物变得赏心悦目，又增加了阅读的趣味性。



| 超链接创意方法 Hyperlinks |

超链接这种叠加方法，在数字出版物中应用广泛，可以说它是打开了数字出版物和其他应用程序交换信息的一个小窗口，你可以创建指向客户的网站、电子邮件地址或指向其他应用程序的超链接，为你的数字出版物添加更多的信息。

在“第3章交互方法篇”中我们已经讲过了超链接的基本使用方法，现在我们来讲一些好玩儿的做法。

首先，我们要了解对文字的超链接和对图形的超链接在制作方法上稍有不同。对文字的超链接的方法是：选中文字——窗口——交互——超链接，打开超链接面板，对文字进行定义，然后预览检查设置。

| 使用文字工具，选中“苹果官方网站”，打开超链接面板，在URL一栏填入网址 |



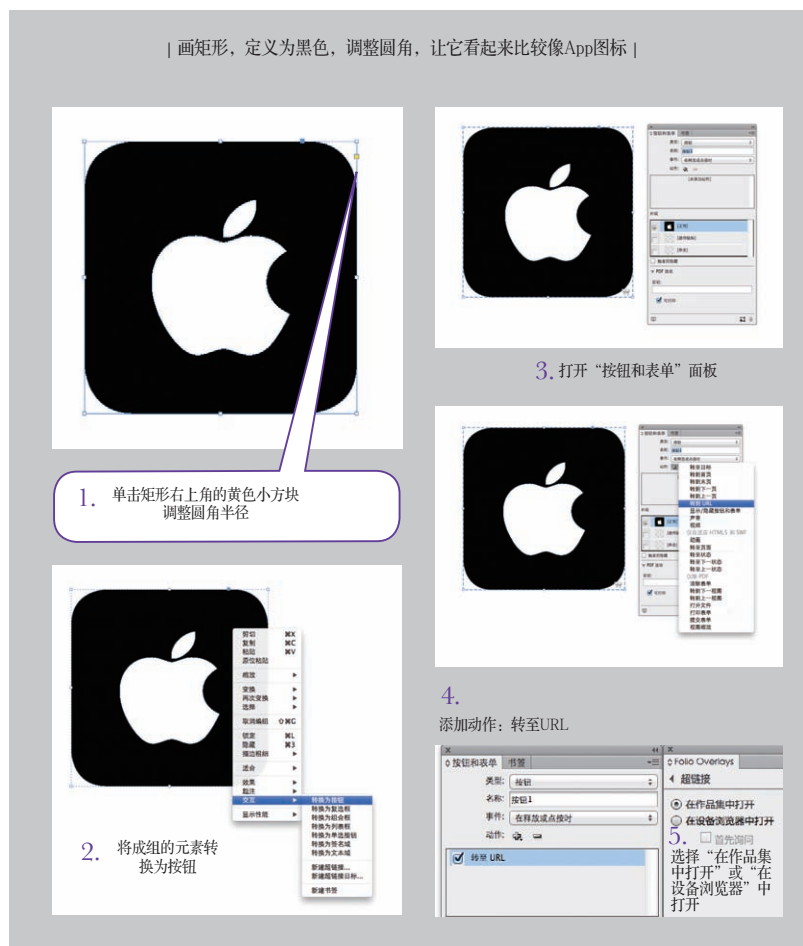
对图形的超链接则需要按钮来定义，方法也很简单，我们讲一个同样很简单的案例来说明不同：

首先，我们在页面上画一个矩形，将其定义为黑色，单击矩形右上角的黄色小方块，调整圆角半径，让它看起来比较像一个App的图标；

其次，在确认英文输入法的状态下，按快捷键 [Option+Shift+K]，输入苹果图标，把矩形和图标居中对齐，并成组；

打开“按钮和表单”面板（窗口——交互——按钮），选择该对象，然后单击“将对象转换为按钮”图标；在“按钮和表单”面板上定义URL地址，并选择是“在作品集中打开”还是“在设备浏览器中打开”。

这样，这个超链接叠加就做好啦。



在数字出版物中使用超链接叠加，用得最多的就是URL，那么什么是URL呢？

URL指统一资源定位符（Uniform Resource Locator），是可以从互联网上得到的资源位置和访问方法，是互联网上标准资源的地址。互联网上的每个文件都有一个唯一的URL，它包含的信息指出文件的位置以及浏览器应该怎么处理它，它告诉浏览器如何处理将要打开的文件。

最常见的URL就是大家熟悉的网址，也就是超文本传输协议（Hypertext Transfer Protocol，缩写为HTTP），这个协议可以用来访问网络。

在我们数字出版物中会遇到的URL通常包括：

1. 显示网页（http://）
2. App Store 应用程序（itms://）
3. Amazon Appstore（amzn://）
4. 其他文章（navto://）

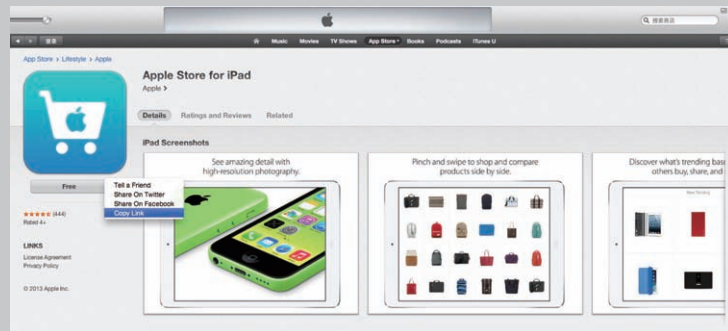
除了上页已经讲到过的显示网页的URL，我们还可以在数字出版物中插入其他应用程序的URL。

例如，要在我们的数字出版物中推荐一个好玩的应用程序，首先要找到这个应用程序的URL地址，然后，打开我们的iTunes，就能找到它的地址。如右页的Apple Store for iPad的应用程序，按图示的方法找到它的App Store地址为：<https://itunes.apple.com/us/app/apple-store-for-ipad/id732164065?mt=8>。

按上页所示的方法，我们把这个应用程序的URL地址复制到URL栏，并在Folio Overlays面板中选择“在设备浏览器中打开”（因为这个URL指向的是一个外部链接，而这个外部链接是打开设备上的App Store，所以不能选择“在作品集中打开”，如果错误地选择了此选项，这个URL链接将设置不成功）。

然后，将你的设备用数据线和电脑连接，并打开你设备上的Adobe Content Viewer，就能够快速而直观地在你的iPad上预览到你的设置了。顺便说一句，这个设置是对移动设备（比方你的iPad/iPhone）上的外部链接是有效的，如果在桌面预览，它将会打开你的网页浏览器，出现iTunes页面推

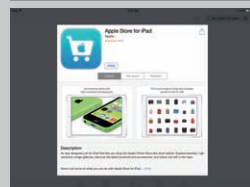
打开iTunes，找到应用程序，复制地址



将地址粘贴到URL栏中



在移动设备上
测试结果



在桌面
测试结果



荐。测试这样的设置，还是建议用移动设备来进行会更直观一些。

使用同样的方法，我们可以为即将上线的应用程序在你的其他作品集中做推荐。上面我们说过了使用超链接访问网站、转到App Store，超链接还可以用于在你的作品集中[发送电子邮件](#)。

方法跟前面相同，画个矩形，填充颜色，输入文本；然后将元素成组，右键选择选项将它转换为按钮；转换之后，在超链接面板的URI栏填入想要发送的电子邮件地址就可以了；交互设置完成以后，在你的作品集中单击此按钮，就会打开你的桌面设备（你的电脑）或移动设备（iPhone或iPad）上的Mail程序，发送一封邮件到目标电子邮件地址了。

| 在超链接面板的URI栏填入想要发送的电子邮件地址 |



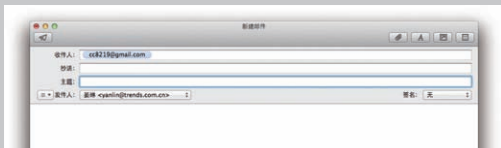
| 确认离开当前应用程序 |



| 打开你设备上系统自带的“邮件”程序 |



| 发送邮件给目标电子邮件地址 |

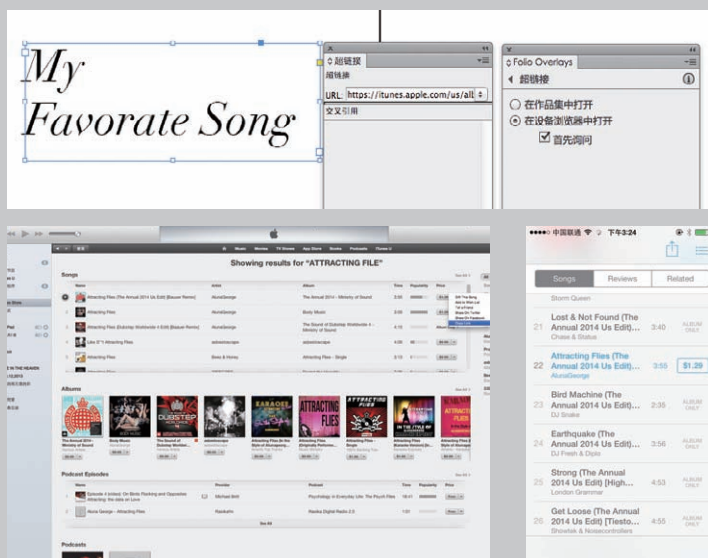


App Store搜索“云端创意”或“Inspiration”免费下载本书动态案例。

使用同样的方法，还可创建用于打开其他应用程序如Google Map
查询当前位置，为你的用户提供更多便利！



还可以创建 iTunes 歌曲或专辑的链接，用户可以在作品集中试听及购买！



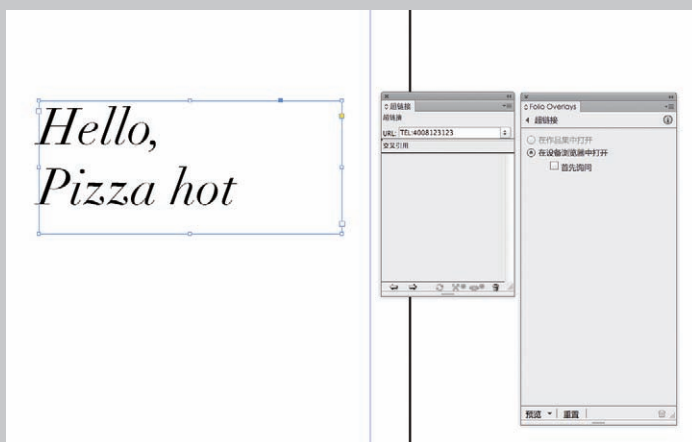
最后要说的是，超链接叠加还可以有更多的方法，可以根据需要参考 Apple URL 方案，在你的数字出版中有更好的应用。让我们一起来努力，让技术为艺术服务，为成为设计师 + 开发者而努力。



| 新建文件 |



| 设置拨打电话超链接 |



| 打开iPhone ACV程序，单击Hello,Pizza hot，就会看到你的手机开始拨打 Pizza hot的订餐电话了 |



App Store搜索“云端创意”或扫描二维码
免费下载本书动态案例。

| 平移缩放 创意方法 Pan & Zoom |

平移缩放这种创意方法，在实现上非常地简单，你只需要定义一张图片的属性，即选中它，然后在Folio Overlays面板上勾选相应的选项就可以了。

平移缩放用得最多的，就是在有限的版面上呈现一张图片的更多细节，比方妆容类的大片，如果用户想要观察美妆细节，平移缩放就提供了很大的便利。这种叠加方法的技术要点，就是占位符和图片的实际尺寸之间的差别，这种差别决定了放大的比例和精确度。又比方地图类的图片，放大查看细节能给用户提供更多的信息，用平移缩放这种叠加方法最合适不过了。

有一个要遵循的原则就是，比较像电器使用说明：

好像全是废话，但是还都得要说——就像如果你的电脑不能正常开机了，是不是先检查一下它有没有接通电源一样。这个原则就是占位符必须小于图片的实际尺寸。也就是说，如果你想在 500×600 （像素）的区域查看一张图片的细节，首先你的图片文件的尺寸比例要和占位符尺寸完全相同；其次，你的长、宽数据都需要大于占位符的尺寸。

在现阶段平移缩放叠加还不支持透明，所以，为了优化图片尺寸，建议使用JPG图片格式而非PNG。平移缩放（Pan&Zoom）一般用于局部放大，通常我们不会把整页的图片用于这种功能，因为如果整个作品集设定了PDF选项，所有的页面整页都是可以放大以查看细节的。

它通常用于页面的一定区域，较小范围，比方 400×400 （像素）。

使用它可以查看图片的更多细节，所以，有时也用于资讯类，比方，提供一个餐厅的地图细节，告诉你如何能够到达此处。

也可用于元素的重要程度不足以放整版，但因为细节较多，需要使用这种方法来让细节更加清楚。比方，一个讲曝光内容的小图片，或者讲婚礼拍摄的配图，它的尺寸不需要放到很大，但有些细节还真需要看清楚。

平移缩放的操作方法就是，单击图拖曳和放大，双击返回。

制作方法是：

在InDesign里，使用矩形工具画一个 400×400 （像素）的色块，置入一

| 单击圆形查看图片细节 |



| 单击矩形查看地图细节 |



张大于 400×400 （像素）的图，将图片复制，选中矩形，选择“贴入内部”（当然你也可以画个矩形，然后把图直接拖进去）。

确认图片尺寸是准确的尺寸，比方，如果你想要用户在 400×400 的（像素）区域内查看 1024×1024 的图片，首先你要创建一个 1024×1024 （像素）的JPG或PNG图片。为了优化图片，可以使用Photoshop或Illustrator，并使用“存储为Web所用格式”的命令。

调整图片在矩形内部的位置：大小、水平方向、垂直方向的边距、角度等。这个位置将会是你作品的第一个视觉呈现。在Folio Overlays上选择“平移并缩放”，选择“开”。

添加互动提示：让你的用户知道他们可以放大图片是个好主意，可以是文字或图形的交互提示，告知用户此处是可以互动的。

然后，你就能在你的iPad上去预览你的作品了。

同理，你也可以试一试初始的元素不是矩形，而是圆形，单击之后圆形将变为矩形，这是因为就目前为止，平移缩放还支持矩形的变化。

就是说如果你的圆形是 400×400 （像素）的，单击之后进入平移缩放状态，它将会在 400×400 （像素）的矩形区域内放大局部，而不是 400×400 （像素）的圆形。

所以同理，你也可以设置你的初始画面是其他异形的设计，单击之后成为相同（像素）的矩形放大范围，也会带来视觉的微妙变化。

需要注意的是：为了保持最好的状态（不闪退、不出现异常显示）。你的平移缩放的图最好不要超过 2000×2000 （像素）。

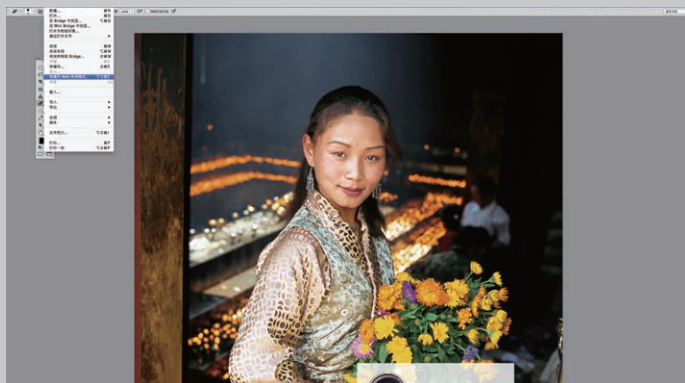
小技巧：也许你不希望你的用户一上来就看到你平移缩放的内容，就是你希望有一个小封面，这个需求可以通过设置海报来实现。

方法是在平移缩放元素上面叠加一个同样大小或比它稍大的元素，然后放在它上面就可以了。单击海报，将进入平移缩放状态，双手开合手势查看细节，再次单击返回海报状态。如果不加海报，回到的就是初始状态。

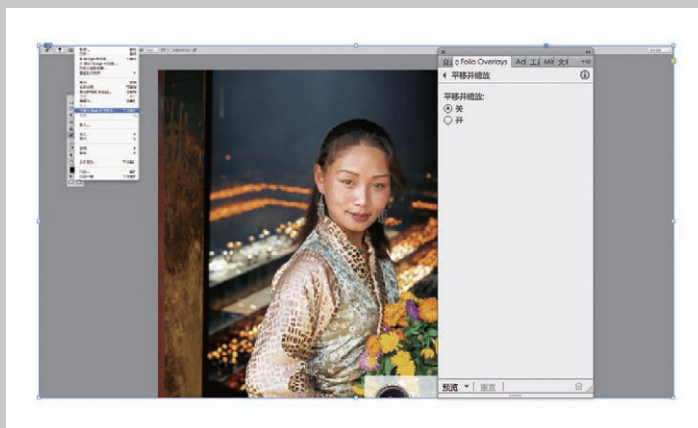
说到这里，基于技术的创意方法就基本讲完了。

混合各种技术思路和创意方法，可以演绎出无穷无尽的表现。让我们一起开始设计发布你的数字出版物吧，通往未来的路才刚刚开始。

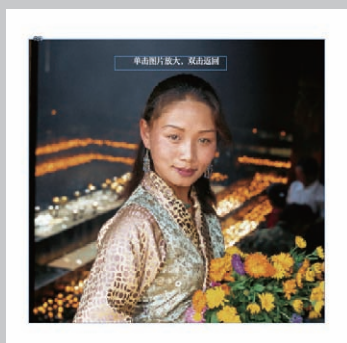
| 为了优化图片，可以使用Photoshop或Illustrator，并使用“存储为Web所用格式”的命令 |



| 打开Folio Overlays面板，选择图像（不是海报）；选择平移缩放类型，打开平移缩放开关 |



| 制作海报 |

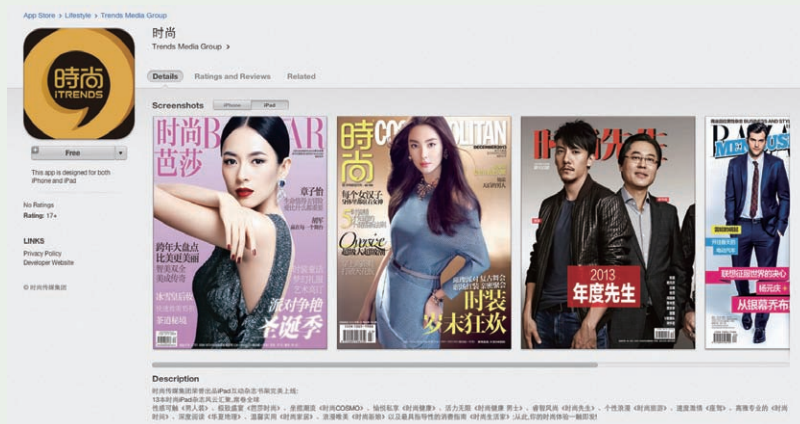


App Store搜索“云端创意”
或扫描二维码
免费下载本书动态案例。

附录：推荐的应用程序

iPad应用程序：时尚·TrendsReader

App Store搜索：“时尚”，水准极高的交互杂志。获亚洲出版大奖。



时尚传媒集团出品，iPad 互动杂志书架，包含11本时尚iPad杂志。

时尚传媒集团（原《时尚》杂志社）诞生于1993年，是第一个本土化时尚类期刊出版集团。业务涵盖广泛，在书刊编辑、出版、广告、印刷、发行等方面形成立体化规模经营。本着“国际视野、本土意识”的经营理念，完全自创的本土杂志和国外授权的合作杂志共同成长，相得益彰，使时尚传媒集团成为中国期刊界独特的代表。

时尚传媒集团全媒体事业部致力于时尚产业的全媒体化。依托时尚出品的优质内容和品牌，时尚全媒体通过新技术与传媒的结合，形成全方位、跨平台的传播载体体系，在数字媒体领域为用户提供更多选择和更佳体验。

时尚全媒体立足于移动互联网来打造中国大时尚数字平台，产品线目前跨越各大主流应用平台，提供时尚类的电子阅读、视频观看、移动社交以及电子商务等产品。时尚全媒体现已推出《时尚·COSMO》、《时尚芭莎》、《男人装》、《时尚健康·女士》、《时尚健康·男士》、《时尚先生》、《时尚旅游》、《时尚时间》、《座驾》、《时尚新娘》、《时尚家居》11本iPad互动杂志。



《时尚旅游》iPad版，App Store搜索：“时尚旅游”，马上出发！

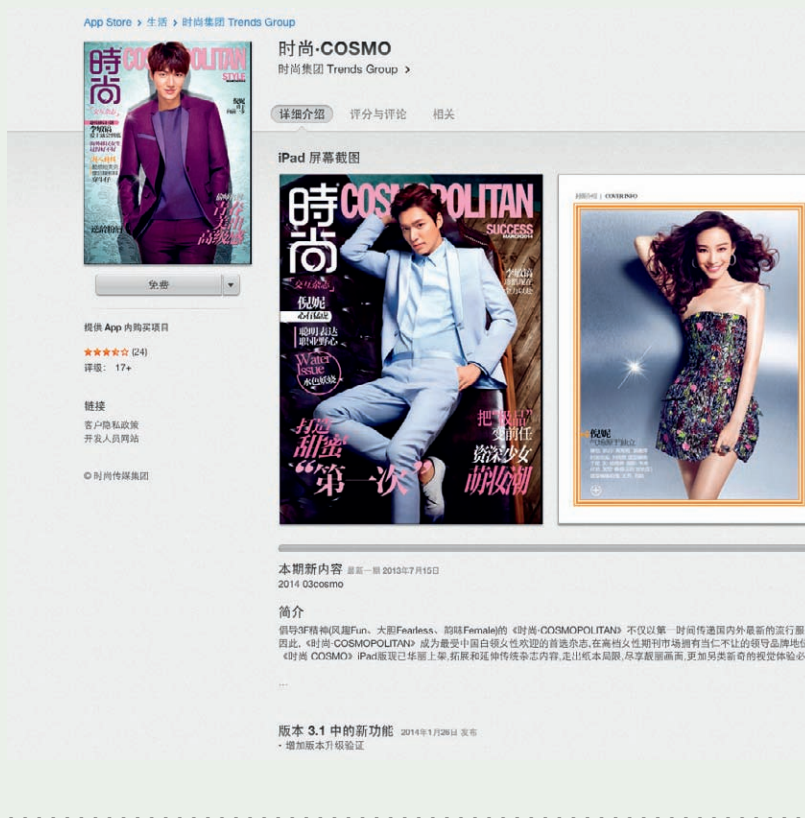


《华夏地理》iPad版，App Store搜索：“华夏地理”，iPhone 版本同样精彩。



《男人装》iPad版，App Store搜索：“男人装”，内容有趣、交互设计精彩。

附录：推荐的应用程序



App Store搜索：“Inspiration/云端创意”

本书提及的交互案例已同步上线
免费下载应用查看案例

本书提及的案例在App Store可找到同名应用程序，可搜索“Inspiration”或“云端创意”免费下载查看案例。

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任 and 行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：（010）88254396；（010）88258888

传 真：（010）88254397

E-mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路173信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036